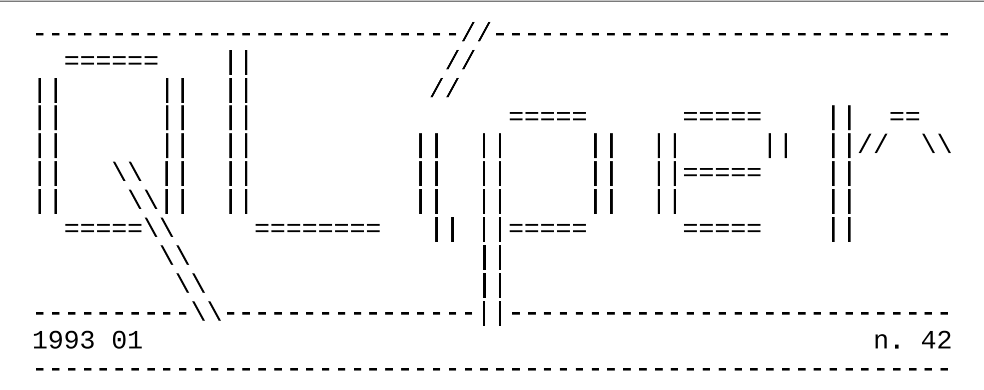


Contenido / Enhavo

Grupo español de usuarios de QL:	QLíper
Hispana QL-uzantaro:	Acacias 44 (Monteclaro)
	ES-28223 Pozuelo de Alarcón
	+34-(9)1-7153873

Editorial

(Autocensurada por motivos relativamente ajenos a nuestra voluntad. Permanezcan atentos a sus pantallas.)

El buzón

De Salvador Merino (1992 09 14):

Hoy he recibido el disco QLíper 40, llevándome la sopresa de que el directorio estaba corrupto o no disponible. Tenía tantas prisas por leer la nueva revista que solamente me quedaba una posible solución, utilizar el SUPER MEDIA MANAGER SPECIAL EDITION. Solamente pude salvar 3 ficheros, pero uno de ellos era la revista QLíper totalmente intacta, y pude imprimirla completa en mi impresora.

Después de leer la revista y mucho más tranquilo, me puse en contacto telefónico con Marcos Cruz, que me informó de un pequeño gran desastre de dimensiones espectaculares, pero no bíblicas. Por lo visto, ha enviado 34 copias defectuosas a los socios de QLíper y a otros clubes de QL, pues una de sus unidades de disco no funcionaba correctamente, y no comprobó ninguna de las copias que hizo. En resumen, ha sido nuestro primer despilfarro económico a gran escala y a nivel internacional. Menos mal que el tesoro del club está en números positivos, y se puede permitir este pequeño lujo, pero no sé si ponerme a llorar o reír.

Mi nueva vida como analista programador profesional:

Estaba entre el sí y el no, pero al final ha ganado el sí, pues estoy cansado de rascar mi bolsillo cada vez que deseo comprar "hardware" o "software". Los programas en 'C' que normalmente vais a ver publicados en QLíper con código fuente y objeto, serán de dominio público cuando estén corriendo bajo QDOS, Minerva, Argos, o SMS-2, pero la versión MS-DOS será estrictamente comercial. Esta decisión es para mí un riesgo bastante grande, pues los programas fuente son realmente casi idénticos en sus versiones C68 (QDOS) y Turbo C (MS-DOS). Sin embargo, dado lo pequeño que es el club, el riesgo se reduce a insignificante. Además, mi radio de acción en un primer momento será local. Lo que significa que no voy a vender a gran escala, solamente voy a trabajar en Fuengirola con una tienda o dos. Los precios serán bastante reducidos entre 10.000 y 20.000 ptas (la competencia vende entre 30.000 y 40.000 ptas programas escritos en BASIC, dBASE y Pascal).

Hasta aquí todo estupendo, pero aún no he preparado ningún programa que realmente se pueda vender, solamente he preparado algunas demos por si alguien desea algo a la medida. El siguiente paso es estudiar el mercado local entrevistando a mi futuro vendedor antes de ponerme a escribir una aplicación que no va a tener salida comercial.

A pesar de que voy a escribir para MS-DOS (y QDOS/Minerva a la vez), no voy a comprar por ahora un PC, porque mi QL a 16 MHz corre el Turbo C bajo PC Conqueror tan rápido que para compilar programas en 'C' para MS-DOS no necesito un PC. Lo que más pena me da es que siempre he deseado escribir "software" comercial para QL, pero la vida ha dado tantas vueltas que si no quiero perder el tren definitivamente, me veo obligado a escribir para PC/MS-DOS. De todas formas, los usuarios de QL pueden sentirse afortunados, ya que vais a disfrutar gratis por aquello que los usuarios de PC van a tener que pagar.

De Salvador Merino (1992 07 30):

He pedido Hermes, el sustituto del Intel 8049. Lo he pedido porque necesito un interface serie más fiable y con mayores prestaciones (comunicación con módems). Y porque mi QL con Gold Card algunas veces no se entiende con la impresora. Solamente ocurre en el encendido de ambos, y no sé si falla el QL o la impresora, pero probablemente sea esta última, que ya ha visitado el taller y no es lo que era, pues si el 8049 no funcionase correctamente, tampoco funcionarían el teclado y los MDVs.

Hasta hoy, he escrito con el C68 v3.01: un editor de campo, un editor de formulario, un editor de lista, un paquete de validaciones de entradas de datos y rutinas de lectura/escritura secuencial en disco. Todas las rutinas o funciones C que he escrito utilizan en su mayor parte el ANSI C estándar, y solamente he usado rutinas QDOS en momentos imprescindibles como: entrada de un octeto, configuración de la pantalla, color de tinta, color de fondo de carácter, posición en pantalla, limpiar pantalla, hacer un pitido...

Para el próximo año voy a escribir un montón de rutinas sobre utilización de ficheros secuenciales, directos e indexados escritas en ANSI C, y algunos programas de gestión de ficheros maestros y de transacciones que van a servir de ejemplo y base para escribir programas comerciales a la medida.

Bilbao, 6 de enero de 1993

Estimado Marcos,

Parece mentira, pero en este mes se cumplen nueve años desde que se produjo el lanzamiento de nuestro querido y nunca bien ponderado QL. En terminos de ordenadores, este tiempo es casi una eternidad. Sin embargo, aquí estamos todavía un pequeño grupo de cuasi-masoquistas fieles a nuestro muy minoritario culto.

No sé hasta cuándo seguiré siéndolo. De hecho, hace meses que no me pongo a hacer un programa de cierta importancia. El nacimiento y auge del "software" de dominio público ha hecho que las personas cómodas como yo hayamos desistido en esforzarnos en el maravilloso mundo de la programación. Si uno se fija un poco, ahora en las academias que todavía se dedican a la enseñanza de la informática lo que se enseña es la utilización de una determinada aplicación (WORD PERFECT, PAGE MAKER, etc), y son pocas las que se dedican a la programación (quitando las que se dedican a los lenguajes más "comerciales", como el COBOL, el RPG o, si lo podemos considerar así, al DBASE).

De cualquier modo, sigo manteniendo mi compromiso con el QL, por lo cual te envío el importe de la subscripción de QLíper para este año 1993.

Además, te mando dos colaboraciones. Rizando el rizo de mi inconsciencia, te adjunto la versión castellana e inglesa de ambas. Te he de indicar que primero escribí las versiones inglesas y luego las castellanas. Pido disculpas a los amantes de la lengua inglesa, pero puedo prometer y prometo que el título que tengo en casa (FIRST CERTIFICATE OF ENGLISH) ni me lo encontré en la calle ni me tocó en una tómbola. La verdad es que llevo bastante tiempo sin ir a una academia a estudiar y las eternas dudas acerca de las máldititas preposiciones, los "phrasal-verbs", etc, se amontonan cada vez que uno quiere escribir una frase medianamente coherente. [*]

A pesar de todo, espero que estas colaboraciones sean aprovechables y nos permitan ensanchar nuestro reducido ámbito español por otro internacional un poco más amplio.

Tengo en cartera otros temas que, por falta de tiempo, dejo para otra ocasión. En fin, te habrás dado cuenta que para mí un procesador de textos es como para un tonto una tiza. Espero que mis colaboraciones sean de algún interés.

Esperando hayas pasado unas felices Navidades y deseándote un feliz año nuevo me despido hasta una próxima ocasión. Saludos,

Javier Zubieta Aguirre

[*] Red.: Se nota que no te ha tocado en una tómbola, descuida; más quisieran muchos que se jactan de "hablar" una lengua extranjera poder escribir con la corrección con que lo haces en inglés, aunque sea a costa de lo que tan honestamente reconoces: un montón de dudas a cada paso, debido a las inútiles convenciones formales que se oponen sistemáticamente al método espontáneo y NATURAL del pensamiento humano a la hora de aprender y usar una lengua: la asimilización por medio de la generalización. Estos obstáculos externos (que no añaden nada al mensaje) se dan en toda lengua nacional, y se dejan sentir mucho más cuando se intenta usar la lengua sin intermediarios y sin ayuda alguna (que al fin y al cabo de eso se trata, ¡¿no?!). Por desgracia, la publicidad nos hace creer que hablar una lengua viene a ser hacerse con unas cuantas frases hechas. ¿Podrías expresarte en inglés, de forma activa y pasiva, con fluidez y precisión COMPARABLES a las de tu lengua materna? Tu escrito en inglés es correcto, pero ¿me concedes que a un hablante nativo le chocarán algunas estructuras forzadas, puntuación y giros copiados inconscientemente del castellano? En fin, el tema da para largo, si uno está dispuesto a ser consecuente e ir paso a paso comparando con objetividad las cosas, pero no es el lugar ni el momento. Por supuesto que tus artículos van a ser de gran ayuda para animar un poco el ambiente fuera de nuestras fronteras. Anímate y prepara alguno más. No estaría nada mal si nos fueras enviando ambas versiones de lo que vayas escribiendo. El otro saldrá en el próximo número.

El futuro de QLíper

Salvador Merino

--1992 08 01

El futuro de QLíper promete ser emocionante a pesar de que no hemos conseguido

romper la barrera de los 20 socios. Aunque yo siempre he apoyado la teoría de que el número de socios no es importante para la supervivencia del club, sí lo es el número de socios que colaboran o participan en la creación de la revista QLíper. Pero uno de los objetivos más importantes del club sigue siendo distribuir QLíper al mayor número posible de interesados. QLíper es probablemente el único club español que no tiene estatutos, pero aún conservo los viejos estatutos de nuestro club abuelo, QLAVE. A pesar de que nadie conoce actualmente los viejos estatutos, nosotros (los sucesores del club Español Independiente de Usuarios del QL) hemos continuado cumpliendo sus normas elementales sin saberlo. Os voy a resumir los estatutos vigentes en nuestro club QLíper:

Capítulo 1. Normas generales

Artículo 1. DENOMINACION.- Actualmente está constituido en Madrid el Club Español Independiente de Usuarios del QL (sin personalidad jurídica propia), de carácter cultural y recreativo, que podrá designarse abreviadamente "QLíper".

Artículo 2. DURACION. - La duración será por tiempo indefinido.

Artículo 3. DOMICILIO.- No tiene local fijo para reunirse.

Artículo 4. FINES.- El Club Español Independiente de Usuarios del QL tendrá como fines concretos, los siguientes:

1. Fomentar el uso y desarrollo de aplicaciones informáticas para ordenadores personales en general, y para el ordenador SINCLAIR QL y compatibles QDOS en particular.
2. Informar a los socios acerca de las novedades (bibliografía, "software", "hardware"...) que para dicho ordenador aparezcan en el mercado informático.
3. Mantener contacto y buenas relaciones entre aquellas personas o entidades que usen o desarrollen las posibilidades del ordenador SINCLAIR QL.

Artículo 4. ACTIVIDADES.- Para cubrir los fines citados, el club contará en concreto con las siguientes:
1. Mantener una revista en disco portadora de la asociación.
2. Desarrollar programas y aplicaciones, que integrarán una biblioteca de "software", que el club pondrá a disposición de sus socios.
3. Prestar su asesoramiento a cuantas consultas le sean dirigidas por personas o entidades, referentes a cuestiones de carácter general, relacionadas con el QL.

Capítulo II. De los socios.

Artículo 6. CLASES DE SOCIOS. Todos los socios somos iguales, excepto el editor que no tiene que pagar cuota alguna.

Artículo 7. ADQUISICION DE LA CONDICION DE SOCIO.- La condición de socio se adquiere al formalizar el abono de la cuota reglamentaria.

Artículo 8. DERECHOS DE LOS SOCIOS.- Todos los asociados tienen derecho a:
1. Recibir la revista QLíper.
2. Disfrutar de todos los programas de la biblioteca del club que deseen.

Artículo 9. DEBERES DE LOS SOCIOS.- Todos los socios están obligados a:
1. Cumplir los estatutos.
2. Dar cuenta de los cambios de domicilio y residencia.
3. Satisfacer las cuentas que se señalen.
4. Ceder al club los derechos de autor y copia de aquellos programas que deseen donar.
5. Participar en la elaboración de la revista.

Artículo 10. PERDIDA DE LA CONDICION DE SOCIO. La condición de socio se pierde:
1. Por falta de pago de la cuota de socio.
2. Baja voluntaria.
3. Por fallecimiento.

Capítulo III. Del régimen económico y financiero

Artículo 12. DEL PATRIMONIO Y RECURSOS DEL CLUB.- El club no dispone de ningún patrimonio, y los recursos del club son las cuotas de los socios.

Artículo 13. DEL PRESUPUESTO.- El club confecciona cada dos meses una contabilidad de ingresos y gastos.

Capítulo IV. Organos de dirección

Artículo 14.- El Editor hara las veces de Presidente, Secretario y Tesorero.

Artículo 15.- El librero solamente tendrá a su cargo el mantenimiento de la biblioteca de programas.

Artículo 17.- El Editor y Librero buscaran un sucesor cuando lo vean necesario.

Capítulo V. Disolución y liquidación

Artículo 18. CAUSAS.- El club deberá disolverse forzosamente cuando queden menos de cuatro socios, a no ser que se compromentan formalmente a mantenerlo.

Como podéis observar, nuestros estatutos actuales tienen una reducción considerable frente a los originales, y además, son muy simples. Todo ello se debe a que la asociación no dispone de patrimonio, ni de un complicado órgano de dirección, y menos aún, se acoge al régimen juridico de la vigente ley de asociaciones, la cual desconozco por completo. En noviembre de 1992 se cumplen 7 años desde que un grupo de estudiantes de Zaragoza decidieron crear el Club Independiente de Usuarios del QL. Ellos hace años que no están con nosotros, pero si no hubiesen dado aquel paso, hoy QLíper no existiría. Es una lástima que nunca sepan que el club no murió en 1988, y hoy a finales de 1992, sea probablemente el mejor club español de usuarios de ordenadores. También he de reconocer que a lo largo de los años me he quemado y agotado muchísimo (¡Han pasado 13 años desde mi primer ordenador!). Ya no soy el que era y he perdido la ilusión por los ordenadores. Probablemente me estoy haciendo viejo. Sin embargo, prometo dedicarme íntegramente en el futuro a escribir un montón de programas para 1993 y sucesivos (para mí, programar es algo muy fácil, pero nunca consigo que el programa corra a la primera sin errores). Algo que echo de menos en el club es el contacto humano con los socios. Siempre he tenido la ilusión de reunirme con vosotros (especialmente los programadores) y quemar horas intercambiando ideas y experiencias. Los socios de Madrid ahora tienen esa oportunidad, pero para mí sigue siendo un sueño muy lejos de convertirse en realidad.

[EVENTOJ 5:] Winword y los supersignos

Los hablantes de esperanto, al igual que los hablantes de idiomas que tienen letras que no existen en el alfabeto inglés [Red.: o sea, todo el mundo menos los propios anglohablantes] se han tropezado desde siempre con el problema de los juegos de caracteres.

Para el programa Windword de Microsoft ya hay una solución, aunque las letras con supersigno no saldrán perfectas: Por medio de un programa de dibujo he diseñado las letras, que después han sido leídas por Winword. (...) El principal problema es el hueco que queda detrás de las letras, y que éstas siempre aparecen en negrita, pero mejor eso que nada, y al menos salen igual tanto en pantalla como en papel. Para usar estas letras se necesita usar Windows, Winword, una impresora láser y un ordernador con suficiente memoria (por lo menos dos megaoctetos). (...)

Nota de la redacción de "Eventoj": Hay que mencionar que varios procesadores de texto ya han solucionado este problema (WordPerfect, Juvelo, etc.) Por lo demás, WordPerfect muestra en pantalla las letras del esperanto perfectamente, y las imprime sin problemas, también en impresoras de agujas. Y no hablemos de Ventura, en donde el problema está completamente solucionado. La empresa Tramontana, cuyo director es Gábor Deák, presidente de HEJ [Hungara Esperanto-Junulars = Juventud Esperantista Húngara], ha desarrollado programas para diseñar diferentes juegos de caracteres para impresoras. László Szilvási, redactor jefe de "Eventoj", Hungría.

[Traducido del esperanto por quien ya sabéis; aparecido en el número 5 de

"Eventoj" (1992 05), revista quincenal editada en Hungría: pk 87, H-1675 BUDAPEST, teléfono y fax: +36-1-1288258, ISSN 01215-959-X]

[QUANTA 9/11:] ¿Por qué no el turco? Talât Omer

Durante cierto tiempo he estado intentando econtrar, sin resultado alguno, un programa que me permitiera definir juegos de caracteres extranjeros, para ser visualizados por pantalla e impresora, y que pudieran ser usados también en programas de aplicaciones como Archive y The Editor. Este programa debería poder reasignar los caracteres a partir del 127, preferiblemente mediante combinaciones de ALT + tecla, o bien ALT + CAMBIO + tecla.

También quiero crear una base de datos de expresiones habituales en inglés con sus traducciones en turco, y de ahí la necesidad de usar los nuevos caracteres en Archive.

El diseñador de caracteres que viene con Speedscreen no puede hacer todo lo que yo quiero que haga, ya que trabaja principalmente con los caracteres desde el 32 al 127. Necesito que el juego de caracteres adicional se añada a los que lleva el QL. El otro problema es que, haga lo que haga, no puedo lograr que Archive use los nuevos juegos.

¿Hay alguien que pueda ayudarme, sugiriéndome algún programa que haga lo que necesito, y diciéndome cómo conseguir que Archive use los nuevos caracteres?

Talât Omer
61, Grierson Road
Forest Hill
London SE23 1PF
Reino Unido

Traducido del inglés y adaptado por Marcos
Elangligita kaj adaptita far Marcos

[Red.: Quizá a alguno le parecerá que nuestro amigo Talât se complica mucho la vida, pues al fin y al cabo, como Francisco venía a sugerir en QLíper 41, si el inglés se escribe con el alfabeto inglés, ¿por qué no el turco? Pero mucho me temo que él no estará de acuerdo, sino que querrá escribir correctamente en su propio idioma, y hace muy bien.]

PC 486: dónde están los 8 megas, matarilerilerile...!? Marcos Cruz
--1992 12 25

Uno se cree que ya lo sabe todo, pero no. Ni viniendo del QL. Ni curtido durante años en las azarosas trifulcas, cable aquí cable allá, del Spectrum. No hay entrenamiento que valga. Ni sabiéndose al dedillo las leyes de Murphy. Uno se sienta inocente por vez primera ante su PC 486 recién enchufado, quintaesencia de la tecnología terrestre, dueño y señor del mundo, sin sospechar que por delante se avecinan amargos días, meses, tal vez años, aderezados con convulsiones de desesperación, antes que la maravilla se decida a dejar de ser una foto sacada de un folleto.

El sistema operativo está ya instalado, hum, sospechoso, tomo nota, que diría el inspector Hólmez de las aventuras de Superlópez. Se trata de la última versión del DR DOS 6.0. ¿Cómo resumir el comienzo del manual en pocas líneas? Aventurémonos:

«Enhorabuena por comprar nuestro infalible S.O., totalmente compatible con todo lo que se pueda imaginar y más todavía. Pero no se le ocurra usarlo con el gestor de memoria expanchurrada SYS386.KK de Microplof, porque nuestro gestor de memoria expanchurrada y exteriotipada 386KK.SYS es mucho más mejor y más bueno, así que queda advertido.»

Así que los PCs tienen memoria expanchurrada y además exteriotipada. ¡Qué

modernos! Vayamos al capítulo en el que se explica la organización de la memoria, para enterarnos a fondo:

«La memoria de su ordenador se divide en varias partes. En primer lugar está la memoria vulgar u ordinaria, que ocupa 640 kilooctetos y en la que se ejecutan habitualmente los programas. Pero como a estas alturas de siglo era un poco ridículo disponer de sólo 640 Ko, nos inventamos la memoria expanchurrada. Y como el PC no puede manejarla el pobre, pues escribimos unos programas para que se la den masacada a trocitos, uno tras otro sin atragantarse. La memoria expanchurrada se divide en memoria diestra, memoria siniestra y memoria inaccesible. La última se halla bajo la primera, a medio camino de ambas, y es difícil de localizar por razones que no vienen al caso. La segunda se oculta cuando se puede con el gestor HIMEM.PUF, seguido de la opción /D:zxxzh donde zxxzh es un valor accesible localizable por el subgestor auxiliar MEM386.PYS (véase más adelante el capítulo sobre MEM386.PYS y su nueva versión PYSY.KK). La memoria diestra se halla en la zona inferior de la antes citada, con lo cual está disponible para programas que la requieran (pero sólo si de verdad la necesitan). No obstante, como hay programas que no pueden funcionar los pobres si se encuentran que hay RAM en la memoria siniestra, a veces (normalmente los lunes y los sábados) habrá que usar el inhabilitador PLUF.486 con la opción /G antes de instalar en el fichero CONFIG.PYS la variable MEMORY, seguida del compatibilizador de discos virtuales (véase el capítulo de discos virtuales). La memoria siniestra, por otra parte, sólo puede usarse en aplicaciones que acepten la norma mundial MLI (Más Lío Imposible), o bien la norma mundial EMP (Extraño Mejunje Pardiez), ambas mundiales e incompatibles entre sí. En cualquier caso, no se preocupe, pues el progama de instalación SETUP se encarga de que todo funcione más o menos, de una forma fácil y sencilla. Antes de llamar al servicio técnico, asegúrese de que ha encendido el ordenador, pues muchos usuarios se olvidan y luego pasa lo que pasa. Recuerde que la memoria es lo principal, y un uso eficiente de la memoria de su PC le evitará muchos quebraderos de cabeza. Y no olvide tampoco que si instala el gestor de Windows antes que el contragestor de la variable insertada en el AUTOPEPE.KAK, sin haber configurado el acceso desde la parte inferior de la memoria diestra a la memoria convencional, puede que aparezca una ventana de aviso. En dicho caso formatee el disco duro y vuelva a instalar de nuevo todo dos o tres veces hasta que el error no vuelva a aparecer.»

Uno se siente pequeño e insignificante ante un manual de PC, deslumbrado por la maestría de la tecnología, por el dominio del lenguaje... ¿Qué es lo que dice el manual de Windows al respecto? Veamos un pequeño resumen:

«Windows es la releche, pero sólo si lo usa con PP-DOS, pues de otro modo le costará muy caro. En este manual, para gloria y parafernalia de la lengua castellana, hemos elegido una traducción neutra, comprensible a ambos lados del Atlántico, pues hay que cuidar nuestro idioma (y ahorrar dólares, en vez de hacer varias versiones buenas). Así que, diremos "computadora" en vez de "ordenador", y "mouse" en vez de ratón, para facilitar la inmediata comprensibilidad, tanto ultramarina como peninsular, etc., etc. Lo primero pues, coloque el archivo o fichero del mouse en el computadora enchufe y conexione el disquettette o disco en el compartimento adjunto. Los iconos colores verse en la unidad de visualización (véase el capítulo sobre discos RAM) y el mouse cable actúa de inmediato...»

En resumen: después de seis meses, aún no sé dónde diablos están los 8 megas de mi PC, pues entre el DR DOS 6.0, el Windows 3.1 y el WP 5.1 (con sus maravillosos manuales en espanglis) no ha dejado de dar problemas de incompatibilidad y falta de memoria desde el primer día. El disco duro se ha corrompido sin previo aviso una vez, ha habido que formatearlo todo en tres ocasiones, reconfigurar Windows y WP docenas de veces... Si esto le pasa a alguien que sabe de qué va todo esto de los ordenadores, no sé qué puede esperarse un usuario "normal". En todo esto tiempo sólo me he acercado al teclado del QL para componer QLíper, y puedo aseguraros que es un placer saber que los modestos 896 Ko de RAM de que dispongo están ahora justo bajo mis dedos, uno detrás de otro, y que no hacen falta gestores ni paginadores ni demás primitivos apaños para usarlos.

[QITALY 23:] ZOO v2.1 - 1992 08 25 Eros Forenzi

---1992 10 25

Brevi note descrittive e d'uso
di Eros Forenzi

Il compressore ZOO e' stato convertito sul QL dal tedesco Franz Herrmann. ZOO e' un compressore dati molto conosciuto in ambiente MS-DOS. La versione QL ricalca in tutto e per tutto la versione 2.1 per sistemi MS-DOS, e, pur mantenendo una perfetta compatibilita', e' stata leggermente ampliata per poter venire incontro alle caratteristiche del QL.

Cosi', ad esempio, i files QL execabili (quelli che si lanciano con EXEC, ad esempio Quill) vengono archiviati correttamente, nel senso che il dataspace ed il flag di exec non vengono persi. Bastera' utilizzare ZOO QL per decomprimere siffatti file e si otterra' lo stesso file originario, e pertanto sara' possibile lanciarlo con EXEC. Diverso e' il caso se si utilizza ZOO QL per comprimere un file execabile e poi ZOO MS-DOS per decomprimere il file, copiandolo poi, una volta decompresso, su disco QL. Il file NON SARA' ESEGUIBILE CON EXEC, poiche' la versione MS-DOS di ZOO non e' in grado di riconoscere le informazioni aggiuntive della versione QL. Parimenti, se archiviate con ZOO QL dei file QL con nome piu' lungo di 8 caratteri (piu' estensione di 3), e poi decomprimete il file con ZOO MS-DOS, i file con lunghezza superiore avranno il nome troncato all'ottavo carattere.

Da ultimo, ZOO QL converte automaticamente il puntino "." nell'underscore "_". Infatti, per problemi di compatibilita' con la versione MS-DOS, si e' dovuto tener conto del fatto che in ambiente MS-DOS il puntino "." divide il nome del file dalla sua estensione (es. testo.doc). Sul QL le estensioni vere e proprie non sono obbligatorie, e laddove esistono non utilizzano il puntino, bensi' l'underscore "_" (es. testo_doc). Occorreva pero' consentire che i nomi dei file QL fossero ricostruibili anche su MS-DOS; di qui la necessita' di introdurre l'equivalenza fra il puntino e l'underscore. Pertanto, il file QL TESTO_DOC verra' archiviato da ZOO QL come TESTO.DOC . Se lo decomprimeremo sempre con ZOO QL otterremo nuovamente TESTO_DOC, mentre se useremo ZOO MS-DOS otterremo TESTO.DOC . Questo ha anche un altro risvolto. Un nome di file QL contenente puntini, es. TESTOv1.09_T87 , verra' decompresso come TESTOv1_09_T87 (il puntino non c'e' piu'). Tutto sommato poteva andarci anche peggio.

Tutto quanto abbiamo appena visto non significa affatto che i file compressi con ZOO (hanno l'estensione .zoo) che trovate nelle banche dati non possano essere decompressi correttamente sul QL, anzi! Tanto per cominciare, i file .zoo compressi con lo ZOO MS-DOS si possono decomprimere senza problemi sul QL. Lo stesso dicasi per file .zoo compressi con ZOO QL che trovate su dischetti DOS o banche dati basate su MS-DOS. Bastera' decomprimerli con ZOO QL per farvi ritrovare file EXECabili, nomi di file lunghi fino a 36 caratteri e subdirectory QL.

Passiamo ora ad alcune brevi istruzioni per l'uso, rimandando alla documentazione accompagnatoria del programma per informazioni piu' ampie.

Requisiti di sistema: SINCLAIR QL con 300 Kb ram liberi e TOOLKIT II
1 DISK DRIVE

Il Toolkit II serve poiche' per poter far funzionare ZOO occorre passargli i parametri di funzionamento al momento del lancio. Questo non si puo' fare con il comando EXEC del QL base. Il Toolkit II estende il comando EXEC (si possono usare anche EX, EW, EXEC_W) in modo che possa accettare dopo il nome del programma una stringa di caratteri (i parametri). N.B. tutti gli esempi di funzionamento che trovate qua e la' nei vari .doc sono riferiti alla versione MS-DOS (es. zoo a compress file1 file2) e quindi non funzionano sul QL (nell'esempio di qui sopra l'equivalente comando QL sarebbe stato EX ZOO;"a ram1_compress ram1_file1 ram1_file2"). Il Toolkit II serve anche perche' ZOO si serve della directory predefinita con il comando DATA_USE. Ad esempio, se digitiamo DATA_USE FLP3_ e poi digitiamo EXEC ZOO , il programma verra' caricato dal disk drive numero 3. In tal caso si puo' caricare ZOO dal floppy 2 semplicemente specificandolo, e quindi con EXEC FLP2_ZOO . In altri casi non si puo' ignorare la directory contenuta in DATA_USE, ed ecco perche' in molti dei casi che seguono vedrete un'assegnazione ad hoc della stessa prima del lancio di ZOO. Ultimo avvertimento prima degli esempi di utilizzo. ZOO fa differenza fra parametri espressi con lettere maiuscole o minuscole. Pertanto, se in un esempio

c'e' la lettera minuscola "e" non dovrete sostituirla con la "E" nelle vostre prove, altrimenti......

Esempi di utilizzo:

occorre prima dare il comando DATA_USE FLP1_

```
EX zoo;"ah ram1_com flp1_*"
```

Comprime tutti i file che si trovano sul FLP1_ e li mette nel file compresso di nome COM collocato nella RAM1_
Il parametro "a" significa "aggiungi all'archivio";
Il parametro "h" significa "usa la compressione avanzata", un po' piu' lenta.
Al file COM verra' automaticamente aggiunta l'estensione _ZOO

```
EX zoo;"vm ram1_com"
```

Esegue ZOO e visualizza i file contenuti nell'archivio compresso COM che si trova sul ram1_, con tutte le informazioni relative. Non esegue alcuna decompressione. Notate che non abbiamo indicato l'estensione _ZOO che pure e' presente, poiche' ci pensa il programma ad aggiungerla automaticamente. Ecco cosa potremmo vedere.

```
Archive ram1_com_zoo:
Length    CF  Size Now  Date      Time
--------  --- --------  --------- --------
    1126   0%     1126  26 Jul 92 15:29:02     --- BOOT
    8393   0%     8393  27 Jul 92 15:57:20     --- infile.txt
   62356   0%    62356  27 Mar 92 23:00:52     614 file1
   32228   0%    32228   6 Apr 92 22:15:08     000 file2
   21706   0%    21706  27 Mar 92 23:00:52     032 file3
--------  --- --------  --------- --------      |
  125809   0%   125809     5 files              |
                                                |
        +---------------------------------------+
        |
```

La colonna aggiuntiva indica che ZOO ha immagazzinato il dataspace dei file EXECabili (gli altri due file hanno le "---" perche' non sono EXECabili).

Quando usate ZOO per compattare l'intero contenuto di un disco dovete tenere conto del fatto che ZOO mettera' i file in ordine alfabetico. Questo potrebbe non essere di vostro gusto (spesso per me non lo e'!). Per evitarlo bastera' fornire a ZOO un elenco di file, nell'ordine da noi preferito, e lui lo rispettera' senza batter ciglio.

```
100 OPEN_OVER#3,ram1_files_tmp                (crea l'elenco dei file)
110 PRINT#3,"flp1_BOOT"\"flp1_infile_txt"     (specifica i nomi dei file)
115 PRINT#3,"FLP1_FILE1"\"FLP1_FILE2"
120 CLOSE#3                                   (chiudi l'elenco)
130 EX zoo;"<ram1_files_tmp ahI ram1_com"     (aziona zoo)
```

Il parametro "I" ordina a ZOO di leggersi i nomi dei file dalla tastiera (piu' precisamente da stdin) ed il parametro "<" ridireziona la lettura ad un file (ossia il file files_tmp)

```
EX zoo;"a ram1_com $flp1_*_txt"
```

Comprime tutti i file con estensione _txt che si trovano sul FLP1_, e questo avviene su tutte le subdirectory del FLP1_ (a questo serve il parametro "$" prima di flp1_*_txt). Le subdirectory in questione sono quelle del LEVEL 2 FILE SYSTEM (per intenderci, quelle disponibili su Gold Card, Hard disk Miracle, Atari ST QL-Emulator).

```
DATA_USE FLP2_
EX flp1_zoo;"e flp1_comp"
```

Decomprime il file COMP che si trova sul FLP1_ e mette i file sul FLP2_ ZOO deve trovarsi sul FLP1_

```
DATA_USE RAM1_
```

EX ram1_zoo;"e flp1_comp"

Decomprime il file COMP che si trova sul FLP1_ e mette i file sul RAM1_ ZOO deve trovarsi sul RAM1_

E prima di lasciarvi ai vostri piu' diversi esperimenti, un'ultima informazione. Noterete che al termine di tutte le operazioni ZOO se ne resta attivo in attesa che premiate un tasto. Beh, non e' che resta li' in eterno. Dopo una ventina di secondi si autocancellera' dalla memoria.

(C) Eros Forenzi, ITALIA, 1992 10 25

P.S. IMPORTANTE

Se avete scaricato ZOO da una banca dati MS-DOS non potrete utilizzarlo poiche' non ha il dataspace ed il flag di EXEC incorporati. Per immetterli dovete scaricare anche il programmino ZOOEXEC.BAS in superbasic, ed azionarlo. Per vostra comodita' qui di seguito ne trovate il listato.

```
50 RENDE_ZOO_EXECABILE
100 DEFine PROCedure RENDE_ZOO_EXECABILE
110 PRINT 'Provvedo a modificare il file ZOO in modo'\
    'che si possa azionare con il comando EXEC'\\
120 PRINT 'Attendi qualche secondo'\\
130 a=ALCHP(85780)
140 LBYTES flp1_zoo,a
150 SEXEC flp1_zoo_exe,a,85780,19384
160 RECHP a
165 PRINT 'Ho finito'
170 PRINT 'Ora puoi cancellare il vecchio file ZOO'
180 PRINT 'e lanciare con EXEC il nuovo ZOO_exe'
190 END DEFine
```

Las cuentas de QLíper

Por última vez podéis echar un vistazo a la lista completa y actualizada, que ya es hora de hacer suma y sigue empezando el 1 de enero de 1993:

Fecha	Concepto	Ptas.	Saldo
91.10.11	Suscripción de Dasio CARBALLEIRA	+1500	+1500
91.10.14	Suscripción de Félix GALLEGO	+1500	+3000
91.10.15	25 sobres de papel reciclado	-75	+2925
91.10.17	Suscripción de Javier ZUBIETA	+1500	+4425
91.10.17	Sellos (5 de 25 y 5 de 15) para cartas	-200	+4225
91.10.22	Suscripción de Salvador MERINO	+1500	+5725
91.10.23	50 discos de 3.5 pulgadas sin marca	-3000	+2725
91.10.30	Suscripción de Luis VALERO	+1500	+4225
91.11.18	Suscripción de Felipe BERGANZA	+1500	+5725
91.12.10	Suscripción de Julián COLOMINA	+1600	+7325
91.12.11	50 sobres acolchados	-1900	+5425
91.12.12	Suscripción de Josu REGIDOU	+1500	+6925
91.12.14	Suscripción de Alfredo GRACIA	+1500	+8425
91.12.14	Suscripción de Pedro REINA	+1500	+9925
91.12.14	Suscripción de Félix ALONSO	+1500	+9825
91.12.16	Sellos (10 de 25) para cartas	-250	+11425
91.12.20	Suscripción de Mariano BERGES	+1500	+12675
91.12.20	Sello de 45 para carta	-45	+12630
91.12.20	40 sobres de papel reciclado	-120	+12510
91.12.27	Suscripción de Francisco DIAZ-TENDERO	+1500	+14010
91.12.27	Suscripción de Pablo CARDENES	+1500	+15510
91.12.27	400 etiquetas en papel continuo	-2635	+12875
92.01.04	Suscripción de Miguel ESTARELLAS	+1500	+14375
92.01.04	Suscripción de José Carlos DE PRADA	+1500	+15875
92.01.04	Suscripción de Pablo POL	+1500	+17375
92.01.04	Suscripción de Fco. Javier OLIVAN	+1500	+18875
92.01.07	Sellos para el QLíper 36	-645	+18230
92.01.17	Suscripción de Rafael ILLANES	+1500	+19730

92.01.18	Sello de 6 pesetas para el QLíper 36	-6	+19724
92.03.03	Sellos (6 de 26) para el QLíper 37	-156	+19568
92.03.03	50 discos de 3.5 sin marca	-3000	+16568
92.03.04	Sellos (12 de 36) para el QLíper 37	-432	+16136
92.03.04	Sello de 57 para el QLíper 37	-57	+16079
92.04.28	Sellos (2*57+17*36) para el QLíper 38	-726	+15353
92.06.29	1330 etiquetas adhesivas en continuo	-1505	+13848
92.06.29	100 sobres para enviar los discos	-400	+13448
92.06.30	Sellos (3*57+16*37) para el QLíper 39	-753	+12695
92.08.10	Sellos (2*27)	-54	+12641
92.08.18	Sellos para envío aéreo a Chile del nº39	-525	+12116
92.08.24	50 discos sin marca	-3250	+8866
92.09.09	Sellos (¡uf!) para QLíper 40	-2690	+6176
92.09.14	Sellos para circular sobre QLíper 40	-1076	+5100
92.10.13	Suscripción de Dasio CARBALLEIRA	+2000	+7100
92.10.13	Contribución de Dasio CARBALLEIRA	+1000	+8100
92.11.17	10 sobres acolchados medianos	-360	+7740
92.11.17	40 sobres acolchados pequeños	-1120	+6620
92.11.17	50 discos sin marca	-3250	+3370
92.11.17	Sellos (QLíper 41)	-2550	+820
92.12.09	Suscripción de Salvador MERINO	+2000	+2820
92.12.22	Suscripción de Rafael ILLANES	+2000	+4820
92.12.22	Suscripción de Félix ALONSO	+2000	+6820
93.01.11	Suscripción de Javier ZUBIETA	+2000	+8820
93.01.12	Suscripción de Miguel ESTARELLAS	+2000	+10820
93.01.12	De Miguel Estarellas por envío anterior	+200	+11020
93.01.14	Suscripción de Josu REGIDOR	+2000	+13020
93.01.14	Suscripción de Francisco DIAZ-TENDERO	+2000	+15020
93.01.14	Suscripción de Pablo CARDENAS	+2000	+17020
93.01.14	De Francisco y Pablo por envío anterior	+500	+17520
93.01.14	Suscripción de Diego MORIARTY	+2000	+19520
Total actual en caja:			+19520

Los discos de QLíper:

Fecha	Cantidad	Total
91.10.23	+50	+50
92.01.07	-20 (QLíper 36)	+30
92.03.03	+50	+80
92.03.04	-20 (QLíper 37)	+60
92.04.25	-20 (QLíper 38)	+40
92.06.30	-20 (QLíper 39)	+20
92.08.24	+50	+70
92.09.09	-34 (QLíper 40)	+36
92.11.17	+50	+86
92.11.18	-34 (QLíper 41)	+52
	-05 (Redacción)	+47

Discos disponibles para enviar: .. +47

[QITALY 23:] Notizie / Noticias / Novajxoj — Eros Forenzi

Raccolta di notizie varie sul QL, di Eros Forenzi.
Recopilación de noticias sobre el QL, por Eros Forenzi.
QL-novajxaro far Eros Forenzi.

DATA / FECHA / DATO: 1992 05 25
NUMERO / NUMERO / NUMERO: 122
FONTE / FUENTE / FONTO: Eros Forenzi
ARGOMENTO / TEMA / TEMO: Emulatore-compilatore Spectrum ZM-3

La software house italiana Ergon Development sta continuando a sviluppare nuove versioni del suo emulatore Spectrum per QL, che si aggiunge allo Spectator olandese ed allo ZX russo. Lo ZM-3 e' molto piu' veloce di tutti i concorrenti, compresi lo ZM-1 e lo ZM-2, prodotti dalla stessa Ergon. La maggiore velocita' e' stata ottenuta attraverso una parziale compilazione di alcune parti del codice del programma via via emulato, e pertanto questo consente di ottenere

risultati molto migliori rispetto agli emulatori "classici", i quali si limitano ad interpretare una per una le istruzioni del programma emulato. E' ben vero che quest'altro modo di procedere presenta alcune controindicazioni. Ad esempio, se un programma contiene codice automodificante, a nulla varra' "compilarlo" all'atto del lancio, poiche' lo "stato" in cui si trova il programma non e' unico ma cambia a seconda delle situazioni, lasciando "spiazzato" il codice compilato. Lo ZM-3 non e' l'unico emulatore di casa Ergon..... ne hanno sviluppati ben 3. Il primo e' l'ormai noto ZM-1, di pubblico dominio e ulteriormente migliorato rispetto alla versione distribuita con QITALY Magazine

22. Poi c'e' ZM-2, molto piu' veloce e ancor piu' compatibile. Infine c'e' ZM-3, che offre il massimo della velocita' seppur a scapito di una minore compatibilita' (ossia, alcuni programmi Spectrum - tipicamente giochi - non funzionano). Aggiornamento ottobre 1992. Gli emulatori Ergon ora sono in grado di riprodurre il suono dello Spectrum! La riproduzione avviene attraverso la porta network e richiede il collegamento di una cuffia stereo o (meglio) di un registratore (allacciare il cavetto network QL all'uscita MIC del registratore e premere PLAY; la cassetta non serve). Il suono e' tale e quale a quello dello Spectrum anche se varia a seconda della velocita' dell'emulatore..... sullo ZM-2 si ha la netta sensazione che qualcuno abbia "rallentato" la musichetta! Chi e' stato a suo tempo un acceso "Spectrumista" non puo' fare a meno di questo eccezionale emulatore, una volta tanto "made in Italy" ed al top della categoria.

DATA / FECHA / DATO: 1992 06 02
NUMERO / NUMERO / NUMERO: 123
FONTE / FUENTE / FONTO: Eros Forenzi
ARGOMENTO / TEMA / TEMO: In arrivo un emulatore QL per Atari Mega STE

Sara' pronta in autunno la nuova scheda di emulazione QL per Atari ST. La nuova interfaccia potra' essere montata sui Mega STE e sui vecchi Mega ST (in quest'ultimo caso servira' un adattatore). Il prezzo sara' di parecchio superiore a quello del vecchio emulatore, ma in compenso l'installazione sara' facilissima, piu' o meno come installare una Gold Card sul QL. Le novita' non si fermano certo qui. Fra le piu' succose vi e' la possibilita' di avere risoluzioni grafiche ben maggiori di quelle a cui eravamo abituati sul QL..... fino ad un massimo di circa 1024x780 pixels, ovviamente su monitor in grado di sopportare tale risoluzione. L'Atari Mega STE e' un ottimo computer con contenitore desktop e tastiera staccata, dotato di processore 68000 a 16 Mhz con cache di 16Kb. La ram va da 2 a 4 megabyte mentre l'hard disk interno (opzionale) ha una capacita' di 48 Mbytes.

DATA / DATE: 03-06-1992
NUMERO / NUMERO / NUMERO: 124
FONTE / FUENTE / FONTO: Miracle Systems
ARGOMENTO / TEMA / TEMO: E' uscito di produzione l'hard disk Miracle

La Miracle ha deciso di interrompere la produzione dell'hard disk QL da 40 Mbyte, uscito nell'ormai lontano 1989. La decisione si fonda sull'aver rilevato un sensibile calo nelle vendite dopo l'introduzione del doppio drive da 3,2 Mbyte per la Gold Card. Alla Miracle si sono accorti che la maggior parte degli acquirenti della Gold Card e' piu' che soddisfatta della capacita' e della velocita' dei drive da 3,2 Mb, tanto piu' che il loro prezzo e' decisamente appetitoso. Sarebbero pertanto pochi gli utenti bisognosi di spazio e velocita' per i quali non bastano 6 mega di spazio, ed in larga misura questi utenti hanno gia' acquistato in passato l'hard disk Miracle. Per i ritardatari resta comunque l'hard disk di Falkenberg, recentemente reso compatibile con la Gold Card. Per intanto, le energie ed il tempo risparmiato in seguito alla cessazione della produzione dell'hard disk consentiranno alla Miracle di dedicare piu' tempo allo studio ed alla produzione di nuovi accessori QL.

DATA / FECHA / DATO: 1992 08 06
NUMERO / NUMERO / NUMERO : 125
FONTE / FUENTE / FONTO: Eros Forenzi
ARGOMENTO / TEMA / TEMO: Nuovo device PTH: meglio di DEV e SUB

Terza puntata sul fronte del software per gestire le subdirectory del nuovo livello 2 del file system QL. Phil Borman, gia' Chairman di Quanta ed autore del device SUB, ci propone PTH, un nuovo device che appare migliore del DEV di Tebby che si trova sulle Gold Card e sull'Atari ST-QL emulator. Come gia' SUB, anche

PTH e' di pubblico dominio e dovrebbe entrare a breve all'interno della libreria software di Quanta. Dai numerosi messaggi letti in banca dati sull'argomento, sembrerebbe in grado di fare cose (e con meno bug) che gli altri due device driver non riescono a fare. In estrema sintesi, con questi device si evita di dover digitare per intero il percorso di una directory allorquando si voglia caricare o salvarvi un file. Ad esempio, anziche' scrivere DIR FLP1_QUILL_DOC_VARIE_ basta scrivere DIR PTH1_ .... dopo aver a monte stabilito l'equivalenza fra PHT1 e QUILL_DOC_VARIE_. Inoltre, anche se non sempre, e' possibile avere qualcosa di simile al PATH del sistema operativo MS-DOS, ossia fare in modo che l'accesso ad un file possa avvenire automaticament tramite ricerche in piu' drive o directory, senza bisogno di indicarle singolarmente.

DATA / FECHA / DATO: 1992 06 09
NUMERO / NUMERO / NUMERO: 126
FONTE / FUENTE / FONTO: Jochen Merz
ARGOMENTO / TEMA / TEMO: In arrivo un nuovo ABACUS in stile QPAC 2!

Eccezionale notizia dalla Germania. Dopo tanti anni e dopo moltissime preghiere inascoltate, sta per essere lanciato sul mercato un nuovo foglio elettronico che ambisce a divenire il sostituto di Abacus. Quel che e' veramente notevole e' il fatto che questo nuovo foglio elettronico sara' scritto in stile QPAC2, e quindi avremo menu' a tendina, completa gestione via mouse e convivenza senza problemi nell'ormai numerosa famiglia dei programmi che si conformano al Pointer Environment (l'equivalente QL delle interfacce grafiche Windows-like). QSPREAD, questo il nome del programma, costera' intorno alle 50 sterline (circa 100-120.000 Lire). Avra' la possibilita' di importare files export di Abacus e non sara' soggetto alle restrizioni di griglia di Abacus (ossia, potra' avere piu' di 255 righe e piu' di 64 colonne, i limiti massimi di Abacus).

DATA / FECHA / DATO: 1992 06 10
NUMERO / NUMERO / NUMERO: 127
FONTE / FUENTE / FONTO: Jochen Merz
ARGOMENTO / TEMA / TEMO: SER MOUSE driver: il QL usa i mouse dei PC!

Quello che nessuno si aspettava e' accaduto. Fino a ieri chi voleva utilizzare un mouse sotto pointer environment non aveva praticamente alternative all'installazione di una interfaccia QIMI (ossia, aprire il QL, sfilare l'ULA ZX8302, inserire la QIMI e reinserire la ZX8302 sopra di essa). Alle difficolta' di montaggio si aggiungeva il costo non economicissimo dell'interfaccia + mouse (che poteva essere un mouse per Atari ST oppure per Amiga). Il bonus aggiuntivo, dovuto alla batteria tampone per l'orologio QL contenuta nella QIMI, ha perso buona parte del suo appeal ora che si va sempre piu' diffondendo la Gold Card (anch'essa e' dotata di batteria tampone per l'orologio). Cosi', i "soliti" tedeschi sono riusciti a scrivere un driver per pilotare, come e meglio di una QIMI, un mouse standard a tre tasti per PC attraverso una delle due porte seriali QL. Il bassissimo costo del programma (appena 16 sterline), unito al basso costo dei mouse PC (se ne trovano di molto buoni per 30-40.000 Lire) ed alla necessita' di un semplice cavetto adattatore fra la seriale QL ed il cavo del mouse, non puo' che far prevedere un grosso successo commerciale al prodotto. Non occorre piu' aprire il QL; il mouse a tre tasti consente di fare piu' cose di quelli a due tasti della QIMI; la velocita' di spostamento e la fluidita' sono anche maggiori dei mouse QIMI. Unico limite? Beh, avendo solo due porte seriali sara' difficile far convivere stampante, mouse seriale e modem...... comunque il modem quando non si usa puo' essere benissimo staccato (e visti i costi della bolletta telefonica e' probabile che non venga usato per ore e ore!). Il SERmouse e' disponibile presso il club, con o senza mouse e cavetto adattatore (pacchetto completo a L. 95.000). In alternativa potrete ordinarlo da Jochen Merz o dalla EEC Ltd.

DATA / FECHA / DATO: 1992 06 20
NUMERO / NUMERO / NUMERO: 129
FONTE / FUENTE / FONTO: Stuart Honeyball
ARGOMENTO / TEMA / TEMO: In arrivo dalla Miracle molti nuovi prodotti.

All'assemblea del QITALY Club del 20.6.92 Stuart Honeyball ha parlato con sufficiente dovizia di particolari dei nuovi prodotti in fase di studio o di realizzazione.

- Interfaccia SCSI per QL. Si tratta di una piccola scheda da inserire nel

connettore posteriore per le eprom (dove si collega l'hard disk e/o ICE/Toolkit II). Tale interfaccia servira' ovviamente per collegare al QL la miriade di periferiche che adottano questo standard di comunicazione. E quindi, hard disk, CD ROM, dischi ottici, super disk drive da 21 Mbyte, etc. In piu', due QL dotati della scheda SCSI potranno collegarsi direttamente fra loro, ottenendo una velocita' di trasferimento dati molto maggiore di quella ottenibile attraverso la network. L'interfaccia SCSI dovrebbe costare intorno alle 50 sterline e seguira' le specifiche SCSI del mondo MS-DOS (le periferiche SCSI dei Macintosh hanno connessioni leggermente diverse).

- Scheda QL per PC compatibili. Si tratta di una scheda da inserire nello slot di un compatibile IBM. Essa conterra' un 68000 e memoria ram autonoma (scherzando, si diceva che la scheda altro non era che una Gold Card con un diverso connettore!); potra' avere una grafica con risoluzione maggiore di quella del QL, fino a 640x480 pixel, naturalmente su PC con scheda VGA (sara' sufficiente una scheda EGA). Il PC in cui inserire la scheda dovra' essere come minimo un 286 con clock a 12 Mhz e scheda EGA. Le prestazioni del QL "trapiantato" non dipendono da quelle del PC ospitante, e quindi non serve a nulla spendere milioni nell'acquisto di un 486 superveloce. Le prestazioni saranno infatti date da quel che c'e' sulla scheda QL, ed essa e' piu' o meno come la Gold Card. Questo prodotto non intende porsi in concorrenza con i QL veri e propri e tende piuttosto a venire incontro alle esigenze di coloro che vorrebbero usare il QL anche sul lavoro ma non possono perche' il capo non lo permette. Mettendo una scheda dentro al PC farebbe assumere a quest'ultimo nuove fattezze senza che nessuno abbia nulla da ridire. Il QL "trapiantato" potra' sicuramente utilizzare le periferiche di base del PC ospitante, e quindi le porte seriali e parallela, i disk drive e l'hard disk, oltre naturalmente alla scheda grafica. Per tutti gli altri accessori (scanner, CD ROM, etc.) dovrebbe in teoria bastare scrivere i driver software.

- L'attesa scheda grafica e' anch'essa in avanzata fase di studio. Probabilmente vedra' la luce verso la fine dell'anno, subito prima o subito dopo la scheda QL per PC. Essa offrira' due nuovi modi grafici. Il primo e' il classico 512x256 ma avra' molti piu' colori (probabilmente 256 colori). Questo modo grafico sara' utilizzabile anche con i monitor di cui siamo gia' in possesso; la Miracle ci tiene a sottolineare questo fatto. Il secondo modo grafico richiedera' invece un monitor in grado di visualizzare immagini standard S-VGA ed avra' una risoluzione di 1024x512 pixel, e molti meno colori (si spera almeno 4). La scheda dovrebbe avere sia un apposito processore (che eviterebbe di far ricadere tutto il lavoro sul 68000 della Gold Card, con inevitabili rallentamenti), sia una autonoma quantita' di ram video, anche qui per non "rubarne" alla Gold Card che ne ha appena a sufficienza.

La Miracle e' tuttora molto seria in relazione al progettato super computer QL basato sul 68040. Honeyball ha fatto capire che intendono costuirlo, anche se non ha fornito date precise. Attualmente, infatti, i prezzi del solo 68040 sono talmente alti da relegare un simile computer al ruolo di macchina per pochi eletti e fanatici. Fra un anno o due le cose cambieranno. Dal momento che non si prevede di costuirlo domani, dice Honeyball, non ci sono ragioni per non partire gia' col 68040 scartando i vari 68020 e 68030, che per allora avranno perso molto del loro appeal.

DATA / FECHA / DATO: 1992 06 25
NUMERO / NUMERO / NUMERO: 130
FONTE / FUENTE / FONTO: Eros Forenzi
ARGOMENTO / TEMA / TEMO: L'SMS 2 esiste e fra poco sara' disponibile.

E' dal 1986 che Tony Tebby sta lavorando ad un nuovo sistema operativo QDOS compatibile ma molto piu' potente. Se ne fa sempre un gran parlare senza che nessuno l'abbia mai visto. Piu' volte si e' avuto il sospetto che si trattasse, molto piu' banalmente, del set di drivers sviluppati per l'emulatore QL per Atari ST, per non parlare delle numerose occasioni in cui s'e' detto anche che era una colossale montatura, o quantomeno un "sistema operativo ancora sulla carta". E invece l'SMS 2 esiste in forma semidefinitiva gia' da piu' di un anno, e' nelle mani di una decina di fortunati beta-testers, e sembra davvero destinato a vedere la luce nel prossimo futuro. L'SMS 2 finora disponibile gira su Atari ST SENZA EMULATORE QL, ma purtroppo funziona solo con il monitor monocromatico Atari. I 10 fortunati testers sono molto riluttanti a lasciarsi andare in particolari, ma sembra che sara' proprio l'SMS 2 ad animare la scheda QL per PC della Miracle.

DATA / FECHA / DATO: 1992 06 25
NUMERO / NUMERO / NUMERO: 131
FONTE / FUENTE / FONTO: Eros Forenzi
ARGOMENTO / TEMA / TEMO: La posizione Miracle sulla POKE Gold Card.

L'interesse ed il clamore suscitati dalla notizia che alcune Gold Card possono funzionare anche a 24 Mhz tramite una semplice POKE (ottenendo un buon 40% di incremento nella velocita') hanno allarmato non poco la Miracle, che sconsiglia caldamente di far funzionare le Gold Card a 24 Mhz. Quella che all'inizio pareva una vera e propria scoperta si e' rivelata, piu' banalmente, un semplice caso di divulgazione di informazioni riservate. La Miracle ha sempre saputo della poke, o meglio, dei suoi effetti. La Gold Card contiene si' un 68000 a 16 Mhz, ma la frequenza di clock di quest'ultimo (ossia,i 16 Mhz) viene ottenuta attraverso un quarzo a 24 Mhz. La frequenza del quarzo viene divisa per 1,5 al fine di ottenere i 16 Mhz che scandiscono il ritmo di funzionamento della scheda. Ora, il divisore 1,5 puo' essere modificato in 1 pokando a zero la posizione 114796 (che non e' una locazione di memoria bensi' una locazione appartenente all'area di I/O - Input/Output). Dividendo 24 per 1 si ottiene ancora 24, e pertanto in tal modo si "forza" il 68000 a funzionare a 24 Mhz. Dal momento che esso e' progettato e garantito per funzionare a 16 Mhz, e' evidente che, come minimo, andra' incontro a fenomeni di surriscaldamento. In alcuni QL questo surriscaldamento e' minimo, in altri e' ben maggiore. Cosa potrebbe succedere? In teoria nulla di irreversibile, ossia al massimo un blocco del computer. In pratica non si sa. La mia personale esperienza e' pienamente positiva. Sono fra i fortunati che possono far andare la Gold Card a 24 Mhz per ore e ore senza alcun problema o malfunzionamento di sorta. Altri sono meno fortunati ed ottengono, o blocchi immediati del QL non appena inseriscono la poke, o blocchi dopo qualche decina di secondi, o funzionamenti regolari della Gold Card a 24 Mhz pagando pero' un prezzo abbastanza alto (tipicamente, il disk drive non funziona piu', oppure non funziona il superbasic, etc.). Ricordo che con POKE 114796,0 si manda la Gold a 24 Mhz, mentre con POKE 114792,0 la si riporta a 16 Mhz. Non si sa con certezza come mai alcune Gold funzionino a 24 solo su certi QL e non su altri (non si sa nemmeno se l'anello debole sia il QL o la Gold!). Pare che tutto dipenda dai "carichi" di segnale fra Gold Card e IPC 8049 (il secondo processore del QL).

DATA / FECHA / DATO: 1992 07 20
NUMERO / NUMERO / NUMBER: 134
FONTE / FUENTE / FONTO: Eros Forenzi
ARGOMENTO / TEMA / TEMO: Gold Card v2.31 - scheda v3 - quarzo a 16 Mhz

Sono definitivamente tramontate le speranze di acquistare una Gold Card capace di funzionare a 24 Mhz. La Miracle ha infatti realizzato una terza versione della scheda, che, fra l'altro, monta un quarzo a 16 Mhz (in precedenza il quarzo era a 24 Mhz), rendendo percio' inutile l'eventuale POKE. Inoltre, pare certo che durante l'estate sia stato prodotto un certo numero di schede in versione intermedia. Tali Gold Card appartengono alla versione 3 ma hanno ancora il quarzo a 24 Mhz. Purtroppo la poke non da' alcun effetto. Non e' piu' come in passato quando la poke dava la maggior velocita' oppure bloccava il computer. Probabilmente nella eprom v2.31 che gestisce queste Gold Card c'e' qualcosa che intercetta la poke e la rende totalmente inefficace..... se fosse vero basterebbe montare una eprom v2.28 e sperare che poi la poke funzioni.....

DATA / FECHA / DATO: 1992 07 30
NUMERO / NUMERO / NUMERO: 135
FONTE / FUENTE / FONTO: Eros Forenzi
ARGOMENTO / TEMA / TEMO: Nuova versione dell'emulatore PC per QL

La Digital Precision ha prodotto una nuova versione dell'emulatore IBM PC CONQUEROR. La versione Gold Special Edition e' in grado di gestire il lettura, scrittura e formattazione i dischetti MS-DOS da 1.44 Mbyte, puo' disporre i memoria espansa EMS fino a 1024 Kb, ha portato a ben 736 Kb la memoria DOS, e puo' configurare come hard disk (e farvi direttamente il BOOT) i dischetti da 3,2 Mbyte (o anche quelli da 1.44 e 720K, ammesso che abbia senso). Inoltre il programma provvede in maniera semiautomatica a determinare se la Gold Card su cui sta funzionando puo' andare o no a 24 Mhz. In caso affermativo, Conqueror provvedera' a configurarsi in modo da attivare da se' i 24 Mhz, ottenendo cosi' un miglioramento in velocita' del 40% circa. La velocita' dell'emulatore e' rimasta pressoche' invariata, cosi' come e' invariato il processore emulato (un

8088/8086 e non un 80286 o superiori). Occorre disporre di un QL con Gold Card o sistema equivalente con almeno 1,5 Mbyte di ram. Il prezzo e' di 100 sterline.

Gráficos definidos por el usuario Félix Alonso

---1992 07 --

En uno de las muchos libros que se han editado para conseguir mayores prestaciones con nuestro inseparable compañero "QL", he encontrado una aplicación muy original, especialmente para juegos, la cual he creído conveniente resumir en estas líneas, porque considero puede resultar de interés.

Se trata de un NUEVO MODO GRAFICO, a añadir a los dos estándar del QL, que permite la creación de gráficos definidos por el usuario, de gran utilidad para las figuras en movimiento de los programas de JUEGOS.

Este nuevo modo gráfico convierte el modo 8 de baja resolución del QL (256x256 puntos luminosos), en un modo gráfico de baja resolución, que utiliza gráficos que ocupan un cuadrado de 8x8 puntos luminosos, por lo que se consiguen 32 líneas de 32 columnas cada una, dentro de cada pantalla. Además estos cuadrados se pueden unir y combinar en cualquier dirección para formar figuras continuas de mayor tamaño. Recordemos que con los modos gráficos estándar del QL sólo podemos definir gráficos que ocupan un cuadrado de 5x9 puntos luminosos, rodeado por un borde del color del fondo, que no permitía unirlos para formar figuras continuas.

Para la creación del nuevo modo gráfico se utilizan dos procedimientos, que llamaremos CREA_GRAF y MUEVE_GRAF, los cuales voy a exponer a continuación.

Procedimiento CREA_GRAF: comoquiera que lo que vamos a definir es un cuadrado de 8x8 puntos luminosos, y teniendo en cuenta que cada bit representa un punto, necesitamos un total de 64 bits para la definición completa de un cuadrado, es decir necesitamos 8 octetos de información. Cada octeto definirá una línea horizontal de 8 puntos y con los 8 octetos conseguiremos las 8 líneas de 8 puntos cada una.

Si usamos el "0" para representar color de fondo o papel, y el "1" para representar el color del frente o tinta, formaremos un número en binario, el cual podemos expresar en base decimal, teniendo en cuenta su valor, de acuerdo con su posición y conforme a la siguiente tabla:

Bit:	7	6	5	4	3	2	1	0
Valor:	128	64	32	16	8	4	2	1

De esta manera obtendremos los 8 números decimales que definirán el motivo gráfico del cuadrado de 8 x 8 puntos luminosos. Trás esta breve introducción, voy a indicaros la sintaxis de este procedimiento:

```
CREA_GRAF  n, t, p, l0, l1, l2, l33, l4, l5, l6, l7
```

```
donde   n = número que identifica el gráfico
        t = color del frente o tinta
        p = color de fondo o papel
        l0 a l7 = correponden a los 8 números decimales que definen cada
                  de las 8 líneas horizontales del cuadro.
```

Como vemos, la definición del color, tanto del frente como del fondo, está prefijada y por lo tanto no puede cambiarse por un comando de tinta INK o de papel PAPER. Esto proporciona una mayor velocidad de movimiento en la pantalla, pero nos obliga a una nueva definición del gráfico cuando quereamos cambiar los colores de papel, tinta o ambos, aun conservando el mismo motivo gráfico.

Procedimiento MUEVE_GRAF: una vez que hemos definido un gráfico cualquiera, podemos situarlo en cualquier parte de la trama de 32x32 de la pantalla, con la siguiente sintaxis:

```
MUEVE_GRAF x, y, n
```

dónde x = coordenada horizontal

y = coordenada vertical
n = número identificativo del gráfico

Las filas están numeradas a partir de la parte superior de la pantalla, comenzando con 0, y las columnas a partir de la izquierda, asimismo comenzando por 0.

Además de estos dos procedimientos, que debemos incluir en nuestro programa, debemos reservar el suficiente espacio de memoria para contener la tabla descriptiva de todos los gráficos que hayamos definido, y tambien necesitamos conocer la dirección del comienzo de esta tabla. Esto los conseguimos con RESPR, de acuerdo con la siguiente sintaxis:

tabla = RESPR(32 * d)

donde d = número de gráficos definidos
32 = número de obtetos requeridos para cada gráfico

Antes de entrar en el listado de los procedimientos, voy a recordar el formato de la información que ha de almacenarse en la memoria de pantalla, para producirlos puntos luminosos o pixels. El color de un bloque de 4 puntos está contenido en los 16 bits de un doble octeto o palabra, según el siguiente detalle:

BITS	7	6	5	4	3	2	1	0
octeto par	V	P	V	P	V	P	V	P
octeto impar	R	A	R	A	R	A	R	A
PIXELS	0		1		2		3	

donde V = verde ("green")
R = rojo ("red")
A = azul ("blue")
P = parpadeo ("flash")

La memoria de la pantalla comienza a partir de la dirección 131072, que es la que corresponde a los 4 pixels situados en la parte superior izquierda de la pantalla, y que han sido representados en la anterior tabla, y continúa, a partir de ahí, según el orden en que se efectúa el recorrido de la pantalla. Una vez asumidos estos conceptos, podemos comprender fácilmente el listado de estos dos procedimientos, que se encuentran en el programa que se acompaña, y que he denominado GDU_bas.

Teniendo en cuenta que el procedimiento MUEVE_GRAF puede resultar un poco lento para algunas aplicaciones, por estar escrito en Superbasic, se puede recurrir al código máquina, que le imprime una mayor velocidad, y cuyo desarrollo sería el siguiente:

```
          ASL  #5, D3
          ADD  D3, D4
          ASL  #8, D2
          ADD  D2, D1
          ASL  #2, D1
          ADDI  #131072, D1
          MOVEA  D1, A1
          MOVEA #0, A0
 LOOP     MOVE  0(A0, D4), D2
          MOVE  D2, (A1)
          ADDA #128, A1
          ADDQ #4, A0
          CMPA #32, A0
          BNE  LOOP
          MOVEQ  0, D0
          RTS
```

Tambien incluyo otro programa denominado GDU_bas_cde, que contiene esta versión del procedimiento MUEVE_GRAF, en código máquina, lista para ser usada desde

Superbasic.

Y para terminar, también podéis encontrar un pequeño programa de demostración, GDU_demo, que puede ayudaros en su aplicación a vuestros programas, ya que no tiene ningún otro interés.

Recuerdos Pedro Reina

---1992 09 25

Indice
------

1. Mis comienzos

Mi primer QL vino a casa en 1985. Yo sabía programar en FORTRAN, pero no tenía ni idea de lo que era un procesador de texto y cosas de esas. Fui leyendo el manual de Sinclair y empecé a hacer algunos programitas. Vistos ahora resultan ingenuos, no los he retocado apenas desde entonces, ya que no merece la pena, pero me parece buena idea mostrároslos; simplemente, por charlar con mis amigos del QL.

2. El programa lanzador

El programa "Boot" permite lanzar un programa SB que se puede elegir entre 13 simplemente con las flechas "arriba" y "abajo" y el espaciador. Me resulta especialmente útil en los disquetes de juegos. Se reúnen unos cuantos juegos, se añade este programa y ya está. El programa lee en el fichero ASCII "Prog_dat" qué opciones debe mostrar en el menú. Esto es lo que permite usar el mismo programa lanzador para muchos disquetes distintos: basta cambiar el fichero Prog_dat.

Para que un sistema con varios programas funcione fácilmente hace falta poder volver de cada programa al lanzador. Se puede hacer de varias formas. Los programas "Sonido" y "Color" lo hacen por medio de una pantalla con tres opciones y los programas "Primos" y "Ternas pitagóricas" simplemente preguntan si se desea entrar en el programa.

3. Sonido

Es un programa elemental, en SB, que permite experimentar con el muy especial generador de sonido del QL. Lo he utilizado con profusión porque me gusta mucho añadir pitiditos a mis programas.

4. Color

Este permite buscar combinaciones adecuadas de colores para el fondo y las letras.

5. Primos

Utilizo el algoritmo más conocido para buscar primos. Es rápido. El programa puede servir para sacar por impresora una lista de números primos y que los niños se la lleven al colegio (de verdad, ¿eh?, que ya ha pasado). Si se pide como primer primo el "2", en la hoja de papel aparecerá una cabecera con letra

expandida, pero sólo si la impresora es compatible con EPSON, ya que cuando escribí el programa ni siquiera me imaginaba que hubiera distintos modos de manejar impresoras.

Os presento el programa fuente y una versión compiladada con Turbo.

6. Ternas pitagóricas

¿Qué es eso? Pues tres números enteros que son lados de un triángulo rectángulo y por lo tanto cumplen la relación de Pitágoras. El ejemplo más viejo conocido es éste: (3,4,5). Los babilonios y egipcios lo utilizaban. Daos cuenta de la famosa relación que Pitágoras luego generalizó: 9+16=25.

En su momento me pregunté si hay infinitas ternas pitagóricas. Bueno, pues es evidente que sí, ya que multiplicando los tres números de la terna por un entero, se obtiene otra terna. Por ejemplo, si se multiplica la terna anterior por 3 se obtiene (9,12,15), que verifica la relación puesto que 81+144=225.

Por tanto, llamaré "terna pitagórica fundamental" a aquella que no se puede simplificar. La (3,4,5) es fundamental y la (9,12,15) no. Así que la pregunta sigue en el aire, aunque formulada de otro modo: ¿existen infinitas ternas fundamentales? Bueno, pues sí, y la demostración es muy sencilla. ¡Tranquilos!, no os la voy a soltar.

Una vez que sabía que hay infinitas, hice un programa para buscarlas e ir almacenándolas (Qué tonterías hacemos los matemáticos, ¿verdad?; pero nos divertimos). El programa es sencillo, aunque lento. Este verano he descubierto en un libro un método mucho más rápido (y elegante).

Os presento el programa fuente, la versión compilada con Turbo y la lista de las ternas que el programa ha encontrado hasta el momento. Cuando el programa está funcionando se debe dejar el disco en la disquetera porque si se encuentra una nueva terna el programa buscará el fichero para anotarla, y si no la encuentra el programa abortará. Ya sabéis, un programa antiguo, un programador inexperto, ...

Probando el sistema operativo Minerva (I) Salvador Merino
--1992 09 11

Cuando pedí el HERMES, envié 6 libras de más. Como son tan formales, me dieron un crédito de 6 libras para mi próxima compra. Dadas estas circuntancias, no sabía qué pedir, y aprovechando que la ROM Minerva tenía un precio especial para socios de Quanta en aquel momento, decidí enviar las 29 libras que faltaban para que me la enviaran.

El pasado 8 de septiembre recibí el paquete conteniendo la ROM Minerva v1.93 y el librillo de instrucciones. Lo primero que hice fue leer las instrucciones, siendo lo primero de todo el apartado de incompatibilidades, el cual puede asustar a cualquiera, pero por lo visto no es tanto, pues se refiere a la versión 1.82 y en la versión actual ya deben de haber eliminado y dado solución a muchas incompatibilidades.

Al día siguiente de recibir la Minerva ya estaba impaciente por probarla. Así que la instalé en mi QL con Gold Card. Lo primero que vemos son los dos "resets", y al final una pantalla de inicio totalmente nueva en la que podemos ver el logotipo de Minerva en el rincón derecho inferior de la pantalla y una ventana a la izquierda conteniendo información sobre la hora, la fecha, la memoria RAM, la versión, opciones de modos de pantallas y opción de memoria de 128 Ko.

Lo primero que hice fue curiosear los ficheros asm de los teclados alemanes, daneses, franceses, noruegos, finlandeses, suecos,... Había de todos menos españoles e italianos. Lo que más me llamo la antención fue que todos esos teclados eran muy diferentes entre sí, tanto que el único que se parece al QWERTY es el alemán, el cual es QWERTZ. Si el teclado español no se ha hecho ha sido, porque Minerva posee una nueva rutina para acceder fácilmente a caracteres ASCII superiores al 127, y la ROM QDOS MGE posee otra rutina que hace lo mismo, pero solamente con las vocales acentuadas.

El ASCII ampliado es idéntico al contenido en la ROM MGE. Es una gran alegría, pues así no hay problemas con programas comerciales españoles que comprueban la 'ñ' por si se trata de un QL inglés. Además sería una pequeña putada tener que escribir rutinas de ordenación diferentes para cada ROM. En el nuevo ASCII de Minerva, todos los códigos son imprimibles, aunque la mayoría de los programas no los acepten. Os adjunto una pantalla en modo 4 en la que podéis observar los 255 caracteres imprimibles que tiene el nuevo ASCII.

Al tercer día, se me cruzaron los cables y me dije: "¿Por qué trabajar en un teclado español con chuleta cuando tengo un teclado inglés tipo PC?". Y ahí empezo una locura de la cual no quiero ni acordarme. La aventura empezó desmontando el SPEM QL System II, y duró casi 3 horas. En el QL System II hubo que desmontar las unidades de disco y su fuente de alimentación (las unidades de disco ED necesitaban usar precisamente su fuente de alimentación original), la Trump Card (sustituirla por Gold Card ¡Pan comido!), el MC 68008 (es incompatible con Gold Card. Además ya no se usa), el Intel 8049 (sustituirlo por Hermes), y las dos ROM MGE (sustituir por la ROM Minerva). A pesar de que al final todo salió bien, la aventura pudo haberse convertido en tragedia por un pequeño error mío, o debilidad de las patillas falsas del circuito de la ROM Minerva (Minerva es una pequeña EPROM soldada encima de una pequeña placa del mismo tamaño que la ROM original). En resumidas cuentas, mi problema fue que al desmontar la ROM Minerva, se partió una patilla de raíz. Afortunadamente, pude soldarla, y aquí no ha pasado nada. Ahora, cuando veo mi bolsa llena de "microdrives", MC 68008, Intel 8049, ROM MGE (dos ROM), una EPROM v2.27 de la GC, y un montón de tornillos y tuercas que sobraron (soy hábil con la cinta aislante y el pegamento), solamente puedo pensar que soy un mago o un monstruo del bricolage chapucero. Pero en serio, si mi QL System II antes era un QL con carrocería nueva, hoy es un SuperQL de verdad.

El primer programa que hice correr fue el Turbo Xchange v3.92. Todo funcionaba perfectamente excepto que el TRA 1 no traducía nada. Lo primero que hice para salir del apuro fue utilizar las 10 traducciones que permite Xchange_dat. Luego, más tranquilo, me puse a consultar el manual técnico de Minerva. Lo que encontre fue una nueva variable del sistema (sx_trn) que guarda la dirección de la tabla de traducción. Sorpresa, apunta por defecto a una tabla nula. Segundo paso, cómo porras hacer la tabla, pues en el manual no se dice nada. Mi mente retrocedió a 1986 recordando un trabajillo tipo "hacker" que hizo nuestro perdido amigo J-M Guzmán (de Sevilla). Resulta que uno de los primeros programas de nuestra librería (trans_bas) es un generador de tablas de traducción para el comando TRA del SuperBASIC. Adjunto os envío una nueva copia del programa adaptado para trabajar con FLP (trans_bas), ficheros para la EPSON LQ-550 (lq_tbl y lq_trad) y fichero arranque (boot_tra).

Si deseamos cambiar los mensajes de error en inglés, también se puede generando otra tabla y cambiando la dirección que apunta la variable sx_msg. Una vez más, hay que agradecer a la pareja Rafael Candau y J-M Guzmán un programa generador de tablas de mensajes de error publicado en CUQ-6.

El primer programa que trabaja en posiciones de memoria absolutas que se me ocurrió probar fue "eForth v1.03". Funcionaba perfectamente. Un programa que suele ser probado mucho para comprobar el grado de compatibilidad es el Chess. La versión que tengo es la protegida en MDV (la cual no sé si aún pita) y la desprotegida con el programita de Nacho Enrique Cabero. El principal problema es que solamente corre en modo 128. El "boot" original no arranca el programa, pero el siguiente "boot" basado en el que escribí para mi programa eForth sí arranca el Chess y corre como si nada:

```
10 x=PEEK_L(163872)
20 a=RESPR(x-184064)
30 LBYTES flp1_chessc,a
40 CALL a
```

Otro programa que uso mucho ahora es el PC Conqueror, al cual hay que añadirle un "poke" para que formatee correctamente, pues el programa deja siempre abierto el canal de acceso sectorial. El motivo es que estoy utilizando Turbo C para compilar mis programas 'C' que voy a utilizar como base en mis programas comerciales a medida para MS-DOS. Estoy francamente impresionado, el Turbo C compila rápido bajo PC Conqueror, y los programas 'C' originalmente escritos en C68 apenas necesitan modificaciones, tanto que actualmente basándome en las

librerías ya escritas puedo escribir nuevos programas 'C' compilables sin modificaciones en Turbo C y C68.

Según el manual, el programa Profesional Publisher necesita una modificación para poder correr. El programita da error de versión incorrecta. La versión de Profesional Publisher que tengo, debe de estar ya modificada para correr bajo Minerva, pues corre estupendamente. Aunque lo que sí he notado como nuevo, ha sido que Profesional Publisher es ahora en el manejo de la pantalla mucho más rápido que antes.

Los programas QLiberator antiguos no corren en Minerva, pero se adjunta un programa que los modifica y un nuevo "runtime". Los programas Turbo también pueden dar problemas. Se adjunta un nuevo fichero extras ("runtime" de Turbo).

Una de las primeras características que tenía Minerva que la diferenciaba del QDOS era la implementación completa de la doble pantalla. Hasta ahora solamente he podido ver la demostración en SuperBASIC, pero quién me iba a decir que el QL fuese tan rápido en el manejo de la pantalla.

La ventaja estrella de Minerva frente a QDOS es su habilidad de poder correr en multitarea múltiples copias del intérprete de SuperBASIC. Lo he probado, y me ha sorprendido. Cada copia SuperBASIC solamente usa los "toolkits" que ha invocado. Realmente, es una ventaja poder correr en multitarea pequeños programas SuperBASIC sin compilar. Es como tener varios QLs en un solo QL.

Volviendo al tema de la incompatibilidad, debo advertir que no he encontrado ningún programa que no corra en Minerva v1.93, pero no he tenido tiempo de ponerme a probar. Los programas que he probado han sido: Turbo Xchange v3.92, Profesional Publisher, PC Conqueror, Xtricator, Spectator, Chess, eForth, Editor Assembler Workbench, C68 v3.01,... Aunque supongo que los programas que no corran en absoluto son programas viejos sin importancia (juegos en su mayoría).

El rincón del pinchadiscos

El último disco recibido no contiene ningún programa QL, pero si contiene 80 nuevos programas para el emulador de ZX 81 que corre en el QL. El contenido del disco ZX 81 es tan extenso que solamente voy a exponer la compilación y descripción original por Carlo Delhez:

```
ZX81 PROGRAM LIBRARY - DISK 2
INFO about the ZX81 programs (.P) suitable for XTricator & XTender
Version 0.28 as of 92.07.20
Compilation & Descriptions (c) by Carlo Delhez, July 1992.

3DESCAPE        * 3D Escape, author unknown, undated
                * 3D maze game, in Basic
                * you are trapped in a maze, all you have to do is escape
                * program presents 3d view of the corridors
                * limited supply of oxygen available
                * steering: instructed
                * exit any time by break

ANIMALS         * Animals, author unknown, undated
                * classical artificial intelligence game, in Basic
                * the computer applies artificial intelligence to guess
                  an animal and learns from the user when it fails to deduce
                  the right animal
                * the A.I. data is stored dynamically in an ever increasing
                  string, already containing information for 14 animals
                * answer the first two questions with 'N' and 'Y', respectively
                * exit any time by Stop

AQUAMAR         * Aquamarin, author unknown, 1984
                * graphical adventure, combination of Basic and machine code
                * German version of Enterprise; see Library Disk #1
```

```
ASTEROID        * Asteroid Storm, author unknown, undated
                * shooting and evasive game, in Basic
                * double feature: first destroy the asteroid and then fly
                  safely through the undergound caves
                * personal hall of fame
                * steering: 1st screen: 5/8/0 = left/right/fire
                            2nd screen: 6/7   = down/up
                * exit any time by Break

AWARI           * Awari by P.E. Canter, undated
                * ancient African game, in Basic
                * sow as many beans in your home pit by making intelligent
                  moves with the beans in your six other pits
                * instructions included
                * exit any time by Break

BARCHART        * Staartgrafiek Plotter, author unknown, undated
                * barchart plotter, in Basic
                * up to 9 named data sets with monthly data can be entered
                  and up to 3 of these may be shown simultaneously by way
                  of barcharts
                * commands:  C  = Clear current plotscreen
                             Ex = Enter dataset x (x=A,B,...,I)
                             EM = Edit Maximum plot value
                             ET = Edit chart Title
                             H  = show Help
                             S  = Save program with datasets etc.
                             nx = plot dataset x (x=A...I) as chart n (n=1,2,3)
                * texts in Dutch
                * exit any time by Break or Stop

BILLYJMP        * Billy Jumper by Wolfgang Labus & Frank Beer, undated
                * original athletics game, machine coded
                * Billy has to run an obstacle race: avoid bumping into
                  the front of hindrances on the ground but also take care
                  for the bars at the ceiling
                * 10 speed levels (0=fastest!), texts in German
                * scores & penalties appear in the top line during the race
                * long pause after loading when code is poked in memory
                * steering: 1,2,3,4,5 for low up to high jumps
                * exit at title page by Break

BIORHYTH        * Biorhythmus, author unknown, undated
                * calculates personal biorhythm, in Basic
                * first type birthdate as "dd-mm-yy", then the current date
                  in the same format (year assumed to be in 20th century)
                * program calculates your corporal, psychical and intellectual
                  condition on a scale of -100 to 100
                * also calculates the day of the current day
                * after calculation, enter "Y" for another current date
                  or "N" for another birthdate
                * all texts in German
                * exit any time by inputting Stop

COSMIC          * Invaders by Ch. Zwerschke and M. Zwerschke, 1982
                * space invader game, machine coded
                * destroy the aliens before they destroy you
                * 9 speed levels, German texts
                * steering: 5/8 = left/right
                            0   = fire
                * no official exit

CRASH           * Crash by Panayi & Canter, September 1981
                * evasive and defensive game, in Basic
                * try to trap the growing computer snake while not bumping
                  into it or into yourself
                * wrap-around screen makes this game more difficult
                * steering: unshifted cursor keys
                * exit any time by Break
```

```
DAMPER          * Damper by M.P. Crane, Quicksilva, December 1982
                * painter game, machine coded
                * completely fill the tracks around the block in order to
                  paint them grey, but watch out for the guards
                * smooth graphics, personal hi-score table
                * steering: instructed
                * exit any time by Break

DEFFORCE        * Defence Force by Greg Jarvis, undated
                * shooting game, in Basic
                * destroy the alien ships which attack your defensive
                  shield as to kill you
                * 5 skill levels, nice effects for a game in Basic
                * steering: instructed
                * exit any time by Break

DISASSEM        * Disassembler by G. Merkel, October 1981
                * Z80 disassembler, in Basic (!)
                * type start and end address in hex; then enter A for screen
                  output or D for printer output, and wait...
                * the disassembly is stored in a string array; at the end
                  of each dissembly screen, type a subscript number to select
                  any part of the disassembly or 0 to quit
                * texts in German
                * exit any time by Break or Stop

ESCAPE          * Escape by DERF Software, undated
                * evasive game, in Basic
                * try to reach the exit (X) in the bottom of the screen
                  while avoiding the block appearing randomly on the screen
                * exit may become unreachable during the game...
                * collect dollars for extra score
                * bonus for clearing screen and for collecting all dollars
                * texts in Dutch
                * exit any time by Break

ESCAPE-2        * Escape-2, author unknown, undated
                * evasive game, in Basic
                * escape from the screen by avoiding the moving bar and
                  jumping through the moving hole at the right time
                * steering: keys 5 through 8
                * exit any time by Break

FONTDEMO        * Font Demo, author unknown, undated
                * alters ZX81 character font, machine coded
                * demonstrates how to use the 8-16k area for alternative
                  fonts; a `bold' font is included as an example
                * press Break to keep font, NewLine to new ZX81
                * use USR 16514 to select new font again when it disappears

FORTYNIN        * Forty Niner by Cosmic Cockerel, Software Farm, undated
                * high resolution game, machine coded
                * dig for the coals in the earth, but look out for the mice;
                  awake the sleeping snakes to let them eat the mice
                * 5 skill levels, processor speed independent timing loops
                * steering: instructed & redefinable
                * no official exit

FRED            * Fred, author unknown, undated
                * evasive game, in Basic
                * Fred has to reach one of the teleports without being
                  hit by the growing bars
                * growing speed of bars increases each level
                * steering: instructed
                * exit any time by Break

FROGGIE         * Froggie by Richard Braunton, 1983
                * classical game of frogger, machine coded
                * let the frogs reach their home bases but watch out for
                  the road with heavy traffic and the river
```

```
                * nice title page and exit page
                * steering: 5/6/7/8 = left/down/up/right
                            F/S     = freeze/start
                * exit at the end of a game by pressing N

GALACTIC        * Battlestar Galactica by Ch. Zwerschke, June 1982
                * space shooting game, machine coded
                * how far can you invade the Ceylon empire to reach the
                  central robots without hitting the caverns or being hit
                * 2 levels of play
                * press 0 or 9 in score-screen to start game
                * steering: instructed
                * exit any time by Break

GALAXY          * Galaxy Warrior by Artic Computing, 1981
                * space shooting game, combination of Basic and machine code
                * free the galaxy from the Klingons
                * 10 speed levels, Klingons can be stationary or moving
                * first shoot the Klingons (K), then go to the exit (O);
                  do not bump into a Klingon; walls and +'s are harmless
                * steering: instructed
                * exit any time by Break

GEKKENHS        * Gekkenhuis by S.S.S., 1984
                * text adventure, in Basic
                * escape from the madhouse and try to reach your home by
                  making the right choices at the right time
                * any wrong choice will bring you back to the starting point
                * varied and amusing locations, characters and texts
                * texts in Dutch
                * exit any time by Stop

GLOOPER         * Glooper by M.P. Crane, Quicksilva, undated
                * pacman game, machine coded
                * smooth and good-looking version of PacMan
                * 7 levels of play and personal hi-score table
                * steering: 6 / 7 = left / right
                            8 / 9 = up / down
                            A     = halt
                            Enter = resume
                            B/N/M = stop
                * exit any time by Break

GRABEN          * Graben by Thoralf Klatt, 1982
                * game in Basic
                * dig for the ozzes of gold hidden underground, bring them to
                  the bank, but watch out for various hazards
                * you mission is obstructed by granite rocks, collapsing mine
                  galleries and galleries being filled up with water
                * texts in German
                * steering: G to start
                            T / V = up / down
                            F / G = left / right
                * exit any time by Break

GULP-II         * Gulp II by Campbell Systems, 1982
                * the ultimate pacman-type game for the ZX81, machine coded
                * game offers a choice out of 15 mazes
                * 9 tempos, 9 grades, 2 key modes
                * includes extensive instructions and demo mode
                * exit demo-mode by pressing X and then any key of the menu
                * limited number of lasers to shoot the ghosts
                * exit by pressing Q at the main menu

HANGMAN         * Hangman, author unknown, undated
                * word game, in Basic
                * input single letters in order to guess the word
                * at most 9 mistakes are allowed before you `hang'
                * graphical illustration of the gallows
                * texts in German
```

```
                * 100 German words are stored in the array W$(100,10); these
                  may be replaced by words of any other language
                * exit any time by break

KALABRIA        * Kalabriasz, author unknown, undated
                * card game, in Basic
                * graphical display of cards, trump card option
                * you will have to know the rules yourself as the program
                  asks for your score instead of calculating it itself...
                * exit any time by Break

KILLER          * Killer by W. Stoopendaal & A. Sickler, undated
                * text adventure, in Basic
                * adventure is located in a house with 5 floors, a lot
                  of rooms, objects and persons
                * commands include help, noord, oost, zuid, west, trap op,
                  trap af, dood[t], pak, verbind etc.
                * texts in Dutch
                * exit any time by Break or Stop

LANDSCAP        * Landscape, author unknown, undated
                * shooting game (scramble), machine coded
                * move your aircraft over the landscape and try to destroy
                  the enemy installations while avoiding their projectiles
                * 6 lives per game
                * steering: 7 / Y = up and down
                            A / S = forward gun and bomb
                            many more combinations possible
                * exit any time by Break

LASERBAS        * Laser Bases, author unknown, undated
                * game of tactics, in Basic
                * destroy the opponent's bases and shield your own
                * the computer and you each own 10 bases with 3 energy units;
                  each base can fire another base (-3 units), shield (-1)
                  or do nothing (-0)
                * an unshielded base is always destroyed when attacked
                * a shielded base is only destroyed if it is attacked twice
                * the computer reveals its moves before you enter them!
                * exit any time by Break

LIFE            * Life, author unknown, undated
                * a simulation of microscopic life, machine coded
                * following fixed rules for birth and death, the evolution of
                  a community of microscopic organisms can be followed in time
                * the organisms live on a 16x16 walled grid (no wrap)
                * program counts generations and determines periodicity
                * texts in German
                * keys: W     = repeat previous pattern
                        Enter = start new random pattern
                        M     = create new pattern yourself (5/6/7/8/P/Enter)
                * exit any time by break

MANUFACT        * TS1000 Manufacturing Control System, author unknown, undated
                * manufacturing aid, in Basic
                * options of the main menu include add/delete part/dept/oper,
                  list file, compute total/part costs, implode/explode part,
                  save and quit
                * up to 150 parts may be defined
                * exit any time by Break

MSTRMIND        * Mastermind by Creative Computing, undated
                * brain game, in Basic
                * try to break the colour code with as few guesses as possible
                * the code is a sequence of 4 colours; each 'digit' of the code
                  can be chosen out of the 6 colours Blue, Green, Orange,
                  Purple, Red and Yellow; a colour may appear more than once
                  in a code, yielding 1296 possible codes
                * guess a code by typing four letters (e.g. "BYOG")
                * black pegs: number of colours on the right position
```

white pegs: number of colours on wrong positions
* type "BOARD" to see all your previous moves or "QUIT to stop
* a "master" should win in less than 8 guesses!

MENS-EJN
* Mens Erger Je Niet by Henc de Roo, Herosoft, 1983
* board game, in Basic
* move your four pegs around the board to your home base
  but don't let the opponent capture your pegs
* two-player version: you against ZX81
* all rules incorporated properly
* really entertaining if you are stress-proof, know the rules
  and have some spare time
* texts in Dutch
* exit any time by Break

MILLION
* Millionaire by Creative Computing, 1982
* text adventure, in Basic
* your life starts in 1982 and by making the right decisions
  during your life, you may get old and rich
* claims IBM means `Incredibly Bad Machines'
* exit any time by break

MONEYGRB
* Moneygrabber by J. Dave Rogers (Hogroprog), January 1984
* evasive game, combination of Basic and Machine Code
* collect the money of the same type as the man is (pounds
  initially) while the screen scrolls upward
* collecting wrong objects will decrease the score
* steering: instructed (several options)
* exit any time by Break

MONITOR
* Monitor & Disassembler by Ian Stamp, Crystal Computing, 1982
* very versatile monitor and disassembler, machine coded
* after loading, type RAND USR 28416 to start
* commands are issued by a single letter; commands include:
  - Assign <reg>=<value> : set single/double register value;
    examples: Assign HL=400C, Assign B"=7F etc.
  - Break <addr> : set breakpoint
  - Copy <begin>,<end>,<to> : copy data block
  - Disassemble <addr> : disassemble, exit by pressing space
  - Edit <addr> : edit memory; type hexnumber to change value,
    S and J to change address, Q to stop
  - Find <begin>,<end>,<byte> : find byte in given interval
    Find <begin>,<end>,"<text>" : find text in given interval
  - Goto <addr> : execute program at <addr>
  - Insert <len> : create free space of <len> bytes inbetween
    last program line and display file (preceeded by FFh byte)
  - Jr <from>,<to> : calculate offset for a relative jump at
    address <from> to address <to>
  - Konvert <num> : convert hex to dec and vice versa
  - Print <addr> : show character contents of memory block
  - Reg : show register contents (useful after Goto with Break)
  - Tabulate <addr> : show hex contents of memory block
  - Xit : enter to confirm
  - Zero <start>,<end> : fill memory block by spaces (00h)
* numbers may be typed hexadecimal or decimal; decimal numbers
  must be preceeded by a pound sign (Shifted-Space)
* many commands take useful defaults when no parameters are
  typed by the user

MUSIC-ED
* Music Educator, author unknown, undated
* educational program on musical notes, in Basic
* teaches the notes on the treble or G clef staff
* subjects include appearance of notes A thru G, eight,
  quarter, half and whole notes, bar lines, time signature,
  beats in 4/4 meter
* program also takes tests with intermediate results, final
  result and grade
* notes are displayed graphically
* exit any time by Break

```
NGHTMARE        * ZX Nightmare Park by J.D.S. Cranston, 1981
                * graphical and text adventure in Basic
                * you must make your way through the park, but the shortest
                  route may not be the best
                * all kinds of tests need to be passed before reaching the
                  finish; failing any test ends the game
                * exit any time by Break or Stop

NIGHTDRV        * Nightdriver by Ch. Zwerschke, 1982
                * car driving game, machine coded
                * keep your car in the middle of the road
                * very narrow and bendy road!
                * steering: Q..T : left
                            Y..P : right
                * exit at the end of a game by break

OLYMPIAD        * Olympiade by Walther Messing, 1985
                * olympics game, machine coded
                * you have to play six olympic sports: 100 meters, long jump,
                  discus throwing, javelin throwing, 400 meters and hurdle race
                * nicely animated athletes, one or more named players
                * moving stands, texts in German
                * steering: all movements can be controlled by keys 5, 8
                  and 0 (depending on skill)
                * exit any time by Break

OTHELLO         * Othello by C. Panayi and P.E. Canter, September 1981
                * brain game, in Basic
                * outflank your opponents pieces but don't get your own pieces
                  be outflanked
                * instructions included
                * 8x8 board, 2 levels, nice layout
                * remains exciting up to last move
                * exit any time by Break

PACMAN          * Pacman by Philip Harwood, undated
                * the classical pacman game, machine coded
                * all the well known features of the original game included
                * smooth action graphics, 4 ghosts, power pills etc.
                * steering: instructed
                * no official exit

PACMAZE1        * PacMaze 2, author unknown, undated
                * variation of the pacman game, combined Basic and machine code
                * try to clear the screen of dots while avoiding the ghosts
                * six mazes (named A thru F) available; these have to cleared
                  one by one
                * ghosts move very quickly, making winning hardly possible
                * steering: instructed
                * exit any time by Break

PACMAZE2        * PacMaze 2, author unknown, undated
                * variation of the pacman game, combined Basic and machine code
                * the same program as PACMAZE1, but configured for six other
                  mazes (G thru L); please refer to PACMAZE1 for more info

PAINTER         * Painter, author unknown, undated
                * evasive game in Basic
                * try to paint the wall entirely grey while avoiding the
                  borders, the obstacles and your own paint
                * texts in Dutch
                * steering: unshifted cursor keys
                * exit any time by Break

PAIRS           * Pairs by P. Rushton, 1982
                * brain game in Basic
                * the computer and you take turns in turning over two cards
                  with the goal of collecting equally valued pairs
                * simple yet warned to be addictive
                * use pen & paper to cheat
```

```
                  * exit any time by Break

PANZER            * Panzerschlacht by H. Stamm, 1982
                  * tank shooting game, machine coded
                  * two players each control a tank and have to hit the enemy
                    tank as often as possible without bumping into any wall
                  * game ends when a tank hits a wall, texts in German
                  * steering: Z / B = rotate anti-clockwise
                              X / N = rotate clockwise
                              C / M = move forward
                              V / . = fire
                  * exit by driving a tank into a wall and pressing Break

PONTOON           * Pontoon by C. Panayi, August 1981
                  * card game in Basic
                  * try to break the bank by getting as close to (but not
                    exceeding) 21 with you cards
                  * options include stick, twist and buy
                  * exit any time by Break or Stop

PRINCESS          * Princess of Kraal by N. Streeter, undated
                  * graphical and text adventure in Basic
                  * find the Princess of Kraal while you wander through the
                    multi-room multi-level building in which she is hidden
                  * 300 (!) levels, 65535 mazes, 10 playing times
                  * exit any time by Break

RECTANGL          * Rectangles, author unknown, undated
                  * board game, in Basic
                  * try to fill large portions of the 26x20 playing board
                    with your stones by setting up corners
                  * rules are a bit mystical and the articifical intelligence of
                    the program is doubtable, despite its large size
                  * exit any time by Break

SCOTSMAN          * 4472 Flying Scotsman, author unknown, undated
                  * text adventure, in Basic
                  * guide the train called `Flying Scotsman' safely from
                    London Kings Cross to Edinburgh
                  * total length 400 miles, 450 minutes with stop in Newcastle
                  * you control the speed by adjusting the steam inlet from
                    1 through 8 or decelerating (-1)
                  * general speed limit of 100 miles per hour, steam pressure
                    limit of 220 pound force per square inch
                  * special speed limit near main stations
                  * screen shows route, speed, distance travelled, time taken,
                    time according to schedule, angle of inclination etc.
                  * all texts in Dutch
                  * exit any time by Stop

SIMDOS2           * SIMDOS/2 version 0.04 by Carlo Delhez, June 1992
                  * RAMdisk driver, machine coded
                  * after loading, the program is copied to the 8-16k section,
                    starting at address 14000; commands are issued as follows:
                    PRINT USR 14000;"<commands>"
                  * available commands are (separate them by ';')

                     DEL:<name>.<type>:           delete file
                     DIR:                         show directory
                     FORMAT:<addr>:<len>:         format disk & show directory
                     LB:<name>:                   load basic program (.B)
                     LC:<name>:<addr>:            load code file (.C)
                     LL:<name>:                   merge basic lines (.L)
                     LP:<name>:                   load complete program (.P)
                     LS:<name>:                   load display file (.S)
                     RUN:<name>:                  load & run program (.P)
                     SHOW:                        show help screen
                     SB:<name>:                   save basic program (.B)
                     SC:<name>:<addr>:<len>:      save code block (.C)
                     SL:<name>:<1st>:<last>:      save basic lines (.L)
```

```
                        SP:<name>:                    save complete program (.P)
                        SS:<name>:                    save screen (.S)

                      * the commands SBO, SCO, SLO, SPO, SSO are the same as the
                        ones without the 'O' but they will delete a file of the
                        given name first (when it exists) and then save the data

                      * examples: "FORMAT:32768:16384:" : format 16k disk at 32k
                                  "SS:TEST:;DIR:"       : save screen, show directory
                                  "SC:ROM:0:8192:"      : save ROM code
                                  "DEL:TEST.S:"         : delete screen file

                      * error messages: E : lines merged
                                        H : file already exists
                                        I : linenumber does not exist
                                        J : syntax error
                                        K : file not found
                                        L : format error
                                        M : out of memory (disk full)

                      * type NEW after loading to clear ZX81 memory; the RAMdisk
                        is preformatted for 32760 bytes at address 32768

      SMAUGS          * Smaugs Lair by N. Brooks, undated
                      * shooting game in Basic
                      * you are a gunner captain on a mission to destroy dragons
                        castle with just 5 cannons and 12 cannonballs
                      * beware... the sound of cannons wakes the dragon
                      * variable power and angle, multi-screen graphical action
                      * exit any time by Stop or Break

      SPACEINV        * Space Invaders, author unknown, undated
                      * classical space shooting game, machine coded
                      * short but very fast very version of space invaders
                      * due to high speed, hardly playable
                      * steering: instructed
                      * exit at the end of a game by Break

      STARFGHT        * Starfighter by J.K. Greye, October 1981
                      * space shooting game, combination of Basic and Machine Code
                      * you are fighting at the end of the universe; the enemy
                        are trying to destroy your civilization; hit as many craft
                        as you can before your energy runs out
                      * replay after 20 hits
                      * steering: 1 7 2
                                  5   8 = all directions; 0 = fire
                                  4 6 3
                      * exit any time by Break

      SWAMP           * Perilous Swamp by Psion Computers, undated
                      * text & graphical adventure in Basic
                      * you are located in a swampy forest; find your way out,
                        alive, with as much treasure as possible and try to save
                        the beautiful princess being held by an evil wizard
                      * only few verbs recognized
                      * exit any time by Break

      TAI             * Tai by B. Burdett, Personal Software Services, 1983
                      * space shooting game, machine coded
                      * defend the planet Tai against imperial ivaders trying to
                        reach the core of the planet until the republican battle
                        fleet arrives
                      * two stages; the second stage can be reached when enough
                        fireballs and ghosts are shot in the first stage
                      * well groomed graphics and animation
                      * steering: instructed
                      * no official exit

      TASWORD         * Tasword by Tasman Software, 1982
                      * word processor, machine coded
```

```
                * one of the rare, quite useful wordprocessors for the ZX81;
                  options include Centerline, Justify, Unjustify, Deleteline,
                  Insertline, Top, Bottom, Wordwrap, Help, etc.
                * extensive tutor included as Tasword file
                * exit by pressing STOP (Shift-`A') and option `Z'

TELEPHON        * Telephone address book, author unknown, undated
                * telephone directory, in Basic
                * configured to hold up to 50 telephone numbers
                * with full 48k (RAMtop at 65535) up to 340 entries possible
                * main menu offers the options: search, make, alter or delete
                  entries and save
                * 7 datafields hold title, initials, surname, address (up to
                  4 lines), additional info, telephone area and number
                * exit any time by Stop

TENNIS          * Tennis by Ch. Zwerschke, undated
                * classical computer tennis, machine coded
                * two-player game of tennis; bounce back the ball at your
                  side by moving the bat up and down
                * game ends when a player has 10 points
                * 9 speed levels, texts in German
                * steering: 2 / Q = left bat up and down
                            U / H = right bat up and down
                * exit when level is requested

TENPIN          * Ten Pin Bowling by Dr. D. Nowotnik, Phipps Associates, 1982
                * simulation of ten pin bowling game in Basic
                * 1 or 2 players, 10 frames, up to 2 balls per frame
                * supports strike and spare
                * variable strength and position of delivery; increasing the
                  strength decreases the accuracy
                * extensive instructions
                * exit any time by Break

TEXTPRO         * Text-Pro V4 by M.J.J. Pantus, 1984
                * screen/text-editor, machine coded
                * simple to use text-editor (no graphics or word processing
                  features) for 21x31 screenpage
                * options: edit, scroll, invert, print, help and clear$
                * storage to and retrieval from tape (i.c. disk) or memory
                  (up to 10 pages)
                * uses the `TP-SLAVE' file (also on this disk)
                * no official exit

TFO             * The Fast One by Campbell Systems, undated
                * database, machine coded
                * one of the few quite useful databases for the ZX81
                * start by  GOTO USR R
                * options include: define items, add/update/delete records,
                  format report, select record/report, display/print
                * you will need a manual to understand the report format!
                * exit by selecting option "V" (Save) at the main menu
                  and then inputting STOP

TP-SLAVE        * Text-Pro Slave by M.J.J Pantus, 1984
                * slave file of `TEXTPRO' screen/text-editor; see there

TRIANGLE        * Triangles, author unknown, undated
                * mathematical program, in Basic
                * a triange may be defined by the lengths of its three sides,
                  by its three angles and/or by its area; this program requests
                  any 3 of these 7 variables and calculates the other 4
                * error reported if input does not define a realistic triangle
                * option of units included
                * exit any time by Break or Stop

VIER2           * Vier Gewinnt, author unknown, undated
                * brain game, in Basic
                * a two-player game in which each player must try to get four
```

```
                 blocks of his colour in a straight line (horizontally,
                 vertically or diagonally)
               * players take turns, blocks are dropped as in the real game
               * current player indicated in top screen corner
               * program tests for a winner, texts in German
               * exit any time by Break

WILDWEST       * Wild West by Ch. Zwerschke, 1982
               * western shooting game, machine coded
               * two players have a gunfight against each other
               * game ends when a player has scored 10 hits
               * steering: S/A/E   = left player up/down/shoot
                           J/H/I   = right player up/down/shoot
                           Shift-A = stop game
               * exit by pressing Shift-A followed by Break

WORDMAST       * Word Mastermind by C. Panayi and P. Canter, October 1981
               * word game, in Basic
               * guess the five-letter word by using the mastermind-coding
               * more extensive instructions included
               * up 30 guesses allowed
               * quite difficult if you stick to the rule that only real
                 English words are allowed as guesses
               * exit any time by Break or Stop

WORDSCRM       * Word Scramblings, author unknown, undated
               * word game, in Basic
               * unscramble the five words presented by the computer against
                 the clock
               * extensive instructions included
               * exit any time by Break

ZXAS0          * ZXAS `Code Loader' by Bug Byte Software, 1981
               * assembler, machine coded
               * lowers RAMtop to 27648, copies the 5k of ZXAS code above it
                 and then loads the file ZXAS1 which contains the BASIC part
                 of the compiler
               * see ZXAS1 for more details

ZXAS1          * ZXAS `Compiler' by Bug Byte Software, 1981
               * assembler, machine coded
               * this part must loaded when the machine code of ZXAS is
                 already present above RAMtop: see ZXAS0
               * source can now be typed in REM lines 1 through 8999
               * type RUN to compile the source
               * start source by a REM line containing a single '(' and end
                 the source by a REM line containing a ')'
               * comment lines are started by an asterisk ('*')
               * up to 256 labels (:L0 through :L256)
               * all Z80 mnemonics available; use '.' instead of ','
               * more instructions per line are to be separated by ';'

ZXASDEMO       * ZXAS Demo Source by Carlo Delhez, May 1992
               * demonstration of ZXAS source listing
               * ZXAS0 must have been loaded previously
               * type `LIST' after loading to see source lines
               * demonstrates mnemonics, numbers, comments and labels
               * note: indented lay-out is not necessary and may be avoided
                 for reasons of available memory (about 10k free)
               * assemble by typing `RUN' and entering (for example) 27000
               * after assembly, type `RAND USR 27000' to execute code

ZXASSEM        * ZX-Assembler, original version by D.P.Aknai and M.Streeton,
                 Artic Computing Ltd., 1982
               * excellent assembler, machine coded
               * resides above RAMtop; must be lowered to 25684 before loading
               * invoke by RAND USR 3E4
               * has its own editor; very fast assembly
               * the source code is stored in line 2, object code in line 1
               * use of the improved ZXASSEM2 (see below) is advised!
```

```
                * most options can be quitted by pressing Q or Shift-Q
                * exit assembler by pressing Q twice at main prompt

   ZXASSEM2     * ZX-Assembler-2, revised version by Carlo Delhez, 1991
                * rewritten version of the excellent Assembler, machine coded
                * this version resides in line 0; the source code is stored
                  in line 2, the object code in line 1
                * Type  LET OC=USR 16516  then assemble your source and quit;
                  on return, OC holds the start address of the object code
                * ORG directive is added; use COPY option after assembly
                * use ORG +16516 and remove line 0 to get proper `1 REM' code
                * more extensive manual available on request
                * most options can be quitted by pressing Q or Shift-Q
                * exit assembler by pressing Q twice at main prompt

   ZXASTERD     * ZX Asteroids, author unknown, undated
                * space shooting game, machine coded
                * destroy the asteroids before they crash into you
                * asteroids fall apart into fragments which have to be
                  cleared away too
                * steering: 7 = start (unshield)
                            2 = rotate anti-clockwise
                            4 = rotate clockwise
                            8 = start moving / change direction
                            0 = shoot
                * no official exit

   ZXCHESS2     * ZX-Chess-II by Artic Computing, 1981
                * chess game against ZX81, machine coded
                * start by entering `GOTO 2'
                * Play and analyse option; 6 levels; play black or white
                * chess-men: K = King, Q = Queen, B = Bishop, N = kNight,
                  R = Rook (castle), I = pawn
                * Play:    - type move as e.g. B1C3 (enter)
                           - O = review last moves
                           - S = restart (e.g. to analyse)
                           - T = time-out (?)
                           - Z = cursor home (it's better to use backspace!)
                * Analyse: - A3WKXX puts white king at A3
                           - F8XXXX clears F8
                           - XXXXXX clears whole chess-board
                           - QQQQQQ to quit analyse and start game
                * Load: don't use it!
                * hitting `Enter' halfway the editor distorts the screen;
                  just use backspace to correct
                * no official exit

   ZXDB         * ZX Disassembler/DeBugging program by Bug-Byte, 1981
                * powerful machine programming utility, machine coded
                * can be used together with ZXAS(0/1) to test programs
                * type RUN to start ZXDB; main prompt is an asterisk (*)
                * hexadecimal values are requested by an = prompt
                * summary of commands (activated by a keypress):
                  *A : view memory as characters; = start
                  *B : breakpoint; = breakpoint address; = execution address
                       when breakpoint is reached, registers and memory
                       contents are displayed; use the following:
                        - NewLine : perform single step
                        - G       : continue program normally
                        - nnnnN   : single-step next nnnn instructions
                        - O       : display mnemonics only
                        - nnnnP   : set breakpoint at nnnn
                        - Q       : return to main prompt
                        - R       : call subroutine, single step on return
                        - nnnnT   : single step if a double reg contains nnnn
                        - nnnnW   : set memory window at nnnn
                        - Z       : set register (e.g. A7F for A:=7F)
                  *C : compare blocks; = start 1st; = end 1st; = start 2nd
                  *D : disassemble program; = start
                  *E : hex loader; = start address
```

```
                 *F : fill memory; = value; = start; = end
                 *G : execute program; = start address
                 *M : move memory block; = start; = end; = destination
                 *Q : quit, return to Basic
                 *S : search memory for hex string; = hex; = start. Example:
                      = 2D.2A.31.31.34. > looks for "HELLO"
                      = CD.FF00.1F00.   > masked compare: looks for a ROM call
                 *V : view memory hexadecimal; = start
                 *W : set height of display; = number of lines

               * most commands can be cancelled or quitted by Edit or Q
               * the disassembly presents a strange combination of Zilog Z80
                 and Intel 8080 mnemonics

ZXSTDEMO       * ZX Stuff Demo by H. Stamm and Ch. Zwerschke, undated
               * demonstration of ZX Stuff, combined Basic and machine code
               * demonstrates the use of the various ZX Stuff commands
               * texts in German
               * see 'ZX Stuff' for more information

ZXSTUFF        * ZX Stuff by H. Stamm and Ch. Zwerschke, undated
               * Basic programming tools, machine coded
               * adds 13 new commands to ZX81 Basic which can be accessed
                 by combined POKEs and USR calls
               * commands include Fill, Reverse, Frame, Memory Usage, Screen
                 Save and Load, Scroll up/down/left/right, Point & connect
               * code resides in line 1
               * to use: delete all lines except 1 and add your own program

--------------------------------------------------------------------------------
FCOPY2 V2.17                                                      Jochen Hassler
--------------------------------------------------------------------1992 01 01

          ***************************************************
          *                                                 *
          *    FCOPY2 V2.17 für QL-IBM-Atari - Disketten    *    ©Jo 01.01.1992
                                    page 75
          *            Sektor - Kopierprogramm              *
          *         ( Pointerumgebung von QJUMP )           *
          *                                                 *
          ***************************************************

   FCOPY2 ist ein Schnellkopier-Programm für QL, IBM -und Ataridisketten.
   Es wurde für die Pointerumgebung ( Tony Tebby, QJUMP ) geschrieben und
   kann mit dem Standard-Config-Programm von QJUMP konfiguriert werden.

   1. Starten des Programms

   Das Programm läuft als Job. Es wird von Basic aus mit "EX" ( bzw. "EXEC" )
   gestartet, oder von QRAM und QPAC2 durch anklicken des Filenamens.

   Der Programmcode ist epromfähig und kann problemlos in das HOTKEY System II
   und das THING System von QPAC2 eingebunden werden.
   FCOPY2 läuft einwandfrei im extern erweiterten dynamischen RAM des QL,
   im EPROM und im statischen RAM ( ROMCard von JFC, MOSdev von Jo ).
   Es läuft aber NICHT im internen RAM des QL, da dieses durch die Bildschirm-
   ausgabe zu stark gebremst wird.

   * WICHTIG !
   * FCOPY2 kann nur starten, wenn die Pointerumgebung von QJUMP vorhanden ist.
   * Sonst gibt es die Fehlermeldung "Pointerumgebung ( QJUMP ) fehlt".
   *
   * FCOPY V2.17 ist für die QL - Level 2 - Treiber für Sandy SuperQBoard
   * und für Miracle Trump Card - Versionen 2.17 - 2.17a speziell angepasst.

   2. Die Menuepunkte

      - oben links das bekannte Fensterverschiebe-Symbol, Taste ^F4

      - oben rechts "ESC" zum Verlassen des Programms oder zum vorzeitigen
```

abbrechen der FCOPY-Funktion. Taste ESC

- oben rechts daneben das Schlaf-Symbol ZZZ, Taste ^F1
  Wenn QPAC2 vorhanden ist, schrumpft der FCOPY-Job zum Button.

- von flp1_ Dieses Laufwerk dient zum Lesen. Taste V
  Durch anklicken wird das Laufwerk geändert.

- auf flp2_ Dieses Laufwerk dient zum Schreiben. Taste A
  Durch anklicken wird das Laufwerk geändert.

  FCOPY2 akzeptiert jede Kombination von Laufwerken, man kann also wahlweise mit einem oder zwei Laufwerken arbeiten.
  Je nach Kontroller-Karte und Configuration werden 1..4 Laufwerke bedient.
  Der Trump Doppelstecker für 4 Laufwerke wird von FCOPY V2.17 erkannt.
  Er kann sowohl an der TrumpCard als auch am SQBoard betrieben werden.

- Prüflesen. Taste P
  Wenn angewählt, wird beim Schreiben auf die Zieldiskette die gerade geschriebene Spur wieder zurückgelesen und Byte für Byte mit dem Original im Speicher verglichen. Diese Option ist für normale Kopien nicht notwendig. Sie ist für kommerzielle Kopien, die verkauft werden sollen, als 100% Endkontrolle vorgesehen.

- Info. Taste I.
  Liest die Bootspur der Diskette im "von"-Laufwerk und gibt folgende Informationen aus:

  Oben in der Kopfzeile: Diskettentyp QL, IBM oder Atari
  Anzahl der Spuren
  einseitig oder zweiseitig formatiert

  Unten in der Statuszeile: Diskettengröße in kbytes (z.B 720 k)
  Freier QL/Atari-Speicher in kbytes

  Falls beim Formatieren der Diskette fehlerhafte Sektoren gefunden wurden, stimmt die Anzahl guter Sektoren nicht mit der Anzahl aller Sektoren überein. In diesem Fall erscheint in der Statuszeile die Warnung:
  "1431/1440 Sektoren: Diskette NICHT geeignet für FCOPY"

  Die erste Zahl ist die Anzahl der guten, die zweite die Anzahl aller Sektoren auf der Diskette.
  Leider ist diese Überprüfung bei IBM-Atari-Disketten sehr aufwendig und wurde daher nicht implementiert.

  Aus Diskettengröße und freiem Speicher kann man sehen, ob und wie FCOPY2 kopieren kann. Es muss mindestens eine Diskettenseite in den Speicher passen. Bei einer normalen QL-Diskette mit 80 Spuren also mindestens 360 kbytes. Sonst ist ein Schnellkopiervorgang nicht sinnvoll. FCOPY2 versucht, wenn möglich beide Diskettenseiten in den Speicher einzulesen. Das ist für Mehrfachkopien sehr nützlich (s.u.)

- 1 X Kopie. Taste X für die Zahl, Taste K für Kopie.
  Die Zahl (voreingestellt ist 1 X) gibt an, wieviele Kopien man vom gleichen Original haben möchte.
  Bei mehreren Kopien wird die Originaldiskette immer nur einmal eingelesen und kann bis zu 99 X (!) aus dem Speicher geschrieben werden. Bei mehreren Kopien gibt es nun prinzipiell zwei Möglichkeiten:

  a) Die ganze Diskette passt in den Speicher. (Im Info-Fenster wird "ganz" angezeigt.)
     + Originaldiskette lesen, beide Seiten, falls zweiseitig
     + Kopie 1 schreiben, beide Seiten, falls zweiseitg
     + Kopie 2 schreiben, beide Seiten, ... usw. bis fertig

  b) Die Diskette passt nur halb in den Speicher. (Im Info-Fenster

wird "halb" angezeigt.)
+ Originaldiskette lesen, Seite 0
+ Kopie 1 schreiben, Seite 0
+ Kopie 2 schreiben, Seite 0 ... usw. , dann
+ Originaldiskette lesen, Seite 1
+ Kopie 1 schreiben, Seite 1
+ Kopie 2 schreiben, Seite 1 ... usw. bis fertig

Das Programm fordert jeweils, wenn nötig, eine neue Diskette zum Schreiben, oder das Original zum Lesen an. Im X-Fenster wird gleichzeitig die Anzahl der Kopien abwärts gezählt (wie bei einem Kopierautomaten..). Bei wenig Speicher, einer großen, zweiseitigen Diskette und nur einem Laufwerk muss man natürlich oft die Disketten wechseln. Die Mehrfach-Kopier-Option ist vor allem mit der TrumpCard sinnvoll.

Der Kopiervorgang kann (auf eigene Verantwortung) vorzeitig mit ESC beendet werden. Dabei wird nicht der Job gelöscht, sondern nur der Menuepunkt "Kopie" verlassen.

- Format, Taste F
  Wenn angewählt, wird die Diskette im "auf"-Laufwerk vor dem Schreiben formatiert. Und zwar in genau dem gleichen Format wie das Original. Bei einseitigem Original und/oder bei weniger als 80 Spuren geht das etwas schneller.
  Sollte ein Formatierfehler auftreten, wird dies angezeigt, und man kann es mit einer anderen Diskette wiederholen, ohne daß die Daten im Speicher verloren gehen. Es werden nur Disketten angenommen, bei denen die Anzahl der guten Sektoren gleich der Anzahl aller Sektoren ist. Das ist Voraussetzung für Sektorkopien.

3. Wie das Programm fuktioniert.

Wenn Sie FCOPY2 das erste mal laufen lassen, werden Sie erstaunt sein, wie schnell Ihr Floppylaufwerk lossteppt. Keine Angst, es ist nichts kaputt !
Das Programm verwendet intern Befehle, die im Diskcontroller-Chip WD 1772 (oder WD 1770) eingebaut sind, aber von den normalen Floppytreibern FLP oder ATR nicht benutzt werden (können). Diese Befehle sind:
"Lesen mehrere Sektoren" (read multiple sectors),
"Schreiben mehrere Sektoren" (write multiple sectors),
"Eine Spur nach innen steppen" (step in),
"Eine Spur nach außen steppen" (step out).
Mit diesen Befehlen ist es möglich, bei jeder Umdrehung der Diskette alle 9 Sektoren einer Spur direkt hintereinander zu lesen oder zu schreiben, und in der Lücke zwischen Sektor 9 und Sektor 1 auf die nächste Spur nach innen oder nach außen zu wechseln. FCOPY2 ist so geschrieben, daß die Diskette beim Lesen oder Schreiben keine einzige unnötige Umdrehung macht. Eine Diskette mit 80 Spuren, zweiseitig wird in 34 Sekunden (!) gelesen oder ohne Prüflesen geschrieben. Mit Prüflesen dauert das Schreiben genau doppelt so lange, da pro Spur jeweils zwei Umdrehungen nötig sind.
Damit FCOPY2, das ja als normaler Job läuft, mit diesem Tempo mitkommt und den Kopiervorgang nicht bremst, werden alle Interrupts für die Kopierzeit abgeschaltet. (Interrupt Level 7, NMI). Das gilt auch für den Atari-QL. Tastatureingaben oder Mausklicken ist also zwecklos...

Leider machen die modernen PC-Diskettenlaufwerke 720k/1.4M nicht richtig mit. Durch eine Hardware-Zeitkonstante wird jeder Zugriff nach einem STEP-Befehl verzögert. Diese Laufwerke brauchen daher doppelt so lange...

4. Wie ist es mit der Datensicherheit ?

FCOPY2 liest und schreibt die Daten genauso sicher wie beim normalen File-Kopieren. Im Controller-Chip WD 1772 läuft ein Mikroprogramm, das die Prüfbytes auswertet (CRC-check), die Datenübertragung zwischen Prozessor (MC 68008 bzw. MC 68000) und Controller-Chip überwacht, und die Adressbytes zwischen den Sektoren liest. Das Mikroprogramm setzt die entsprechenden Bits im Statusregister, das von FCOPY2 genauso

ausgewertet wird wie das auch die Floppykontroller FLP und ATR tun.
Wird ein Fehler festgestellt, dann wird die gesamte Spur neu gelesen oder geschrieben. Nach dem dritten (erfolglosen) Versuch wird der Kopiervorgang mit Fehlermeldung abgebrochen, dann ist was faul.
Falls Lese -oder Schreibfehler vorgekommen sind, die aber behoben werden konnten (soft errors), wird am Ende des Kopiervorgangs in der Statuszeile von FCOPY2 eine Statistik aller Fehler angezeigt.

HINWEIS: Manchmal möchte man wissen, ob eine Diskette fehlerfrei gelesen werden kann. Dafür wurde eine Option versteckt eingebaut: 0 X Fcopy
Wenn man die Anzahl der Kopien auf 0 (Null) stellt, dann wird die Diskette im von-Laufwerk einmal ganz eingelesen und wie oben beschrieben getestet. Nach 34 Sekunden weiß man dann, was los ist.

5. Fehlerbehandlung

FCOPY2 ist sehr fehlertolerant geschrieben. Wenn man zum Beispiel vergisst, eine angeforderte Diskette einzulegen oder zu nervös auf der Maus rumklickt, dann fordert das Programm geduldig die Diskette nochmal an, ohne sich zu verklemmen.
Fehlermeldungen während eines Kopiervorganges verschwinden nach 15 s von alleine. Man kann sie durch anklicken auch sofort löschen.

Bei manchen Kombinationen von Speichererweiterung und Laufwerken kann es vorkommen, daß der Kopiervorgang nicht gleichmäßig abläuft, sondern immer wieder hakelt. Am Ende wird bei der Statistik eine hohe Lese - und Schreibfehlerzahl angezeigt.
Das hat zwei mögliche Ursachen:

a) Die dynamische RAM-Erweiterung (meist ältere Bauart) ist relativ langsam. Dann gehen immer wieder mal einzelne Bytes verloren, das Programm merkt das, und liest bzw. schreibt die ganze Spur neu.
b) Die Laufwerke sind nicht mehr 100% in Ordnung. Entweder mechanisch durch Spiel bei der Kopfpositionierung, oder elektrisch durch Alterung der Bauteile und der Leseköpfe.
   Beim normalem Filekopieren merkt man das nicht sofort, da das ohnehin langsam geht und am Ende keine Statistik angezeigt wird. Bei FCOPY2 fällt es aber sofort auf und wird angezeigt.

Welche Abhilfe gibt es?
Bei Ursache a): keine, ist auch nicht schlimm.
Bei Ursache b): gelegentlich die Laufwerke erneuern.

FCOPY2 bricht den Kopiervorgang mit der Fehlermeldung "ABGEBROCHEN" (not complete) ab, wenn es nicht möglich ist, eine fehlerfreie Kopie zu schreiben.
Ansonsten sind die Kopien fehlerfrei, auch wenn eine Statistik angezeigt wird.

ACHTUNG!
Sektorkopien können nur mit fehlerfreien Disketten gemacht werden!
Sonst steigt FCOPY2 bei jedem Versuch an der gleichen Stelle aus.
Im Zweifelsfall kann man die Diskette im Ziellaufwerk mit "Info" testen.

6. Konfigurierbarkeit

FCOPY2 ist mit dem Standard Config-Programm von QJUMP konfigurierbar.
Es können voreingestellt werden:

- Anzahl Laufwerke (1..4)
- Laufwerk zum Lesen (flp1 .. flp4)
- Laufwerk zum Schreiben (flp1 .. flp4)
- Prüflesen (ein oder aus)
- Anzahl der Kopien (1..99)
- Tonausgabe (ein oder aus)
- Position des FCOPY2-Fensters (Zeigerposition oder Voreingestellt)

HINWEIS: Der Config-Block im FCOPY2-Programm ist so angeordnet, daß er vor dem Brennen in ein EPROM leicht abgetrennt werden kann. (Ein Programm, das im Eprom steht, kann sowieso nicht

mehr voreingestellt werden.)
Dazu muß das Flag "<<>><<QCFX>>" (12 bytes ASCII) gesucht werden, z.B. mit einem Diskeditor oder einem System-Monitor. Ab dieser Stelle (incl. des Flags !!) kann der File abgekappt werden und wird ca. 400 Bytes kürzer (TRUNCATE#ch mit TK2). Die zu diesem Zeitpunkt gültige Voreinstellung bleibt erhalten.

7. Versionen

FCOPY2 greift direkt auf die Register des Controller-Chips und der Laufwerksteuerung zu. Daher ist, wie von ATRdev bekannt, für jede Floppykontrollerkarte eine eigene Version von FCOPY2 nötig.
Folgende Versionen sind zur Zeit verfügbar:

Level 1 Treiber:

* Sandy SuperQboard V1.17+V1.18	Filename FCOPY22sandy	V2.2
* Miracle Trump-Karte alle Versionen	Filename FCOPY22trump	V2.2
* CST-Controller nur V1.16	Filename FCOPY22cst16	V2.2
* Cumana Disk Controller V1.14	Filename FCOPY22cumana	V2.2
* Medic Disk Interface V1.18a	Filename FCOPY22medic	V2.2
* Atari QL-Emulator Level B	Filename FCOPYa22b	V2.2
* Atari QL-Emulator Level C	Filename FCOPYa22c	V2.2C

Level 2 Treiber:

* Sandy SuperQboard ab V2.17	Filename FCOPY217Sandy	V2.17
* Miracle Trump-Karte ab V2.17	Filename FCOPY217Trump	V2.17

Alle Versionen sind auf eine Steprate von 6 ms fest eingestellt, so daß auch ältere 5 1/4 - Zoll Laufwerke verwendet werden können.

8. Disketten-Typen

Mit FCOPY2 können alle Disketten mit 512 Bytes pro Sektor, 9 Sektoren pro Spur und bis zu 80 Spuren pro Seite von QL, IBM oder Atari schnellkopiert werden. Wahlweise zweiseitig oder einseitig.
Damit sind alle Standardformate dieser Diskettentypen abgedeckt.
Andere Diskettentypen werden zurückgewiesen.
(Meldung "NICHT IMPLEMENTIERT" / not implemented)

Insbesondere eignen sich Atari -oder IBM - Disketten mit 10 Sektoren pro Spur nicht zum Schnellkopieren. Das Raubkopieren von Atari-Spieledisketten ist also in der Regel nicht möglich (!).

9. Achtung Schleichwerbung

Die Menueoberfläche von FCOPY2 habe ich mit dem neuen Programmpaket "EASYPTR" von Albin Hessler, Im Zeilfeld 25, 7447 Aichtal,Tel 07127/56280 entworfen und in mein Assemblerprogramm eingebaut. Ohne dieses neue vorzügliche Programm hätte ich FCOPY2 sicher nicht für die Pointer-umgebung geschrieben. "EASYPTR" ist für SuperBasic - Programmierer gedacht, eine Assemblerversion ist jetzt auch erhältlich.

10. Schlussbemerkung

Das Programm FCOPY2 darf frei kopiert und kostenlos weitergegeben werden.
- Kommerzielle Auswertung verboten ! -

Für Anregungen und aufmunternde Kritiken bin ich jederzeit dankbar.

Jochen Hassler
Heilbronnerstr. 7
7300 Esslingen
Tel. 0711 / 31 60 212

Comments about "Concept" Javier Zubieta
Comentarios acerca del "Concept"
--1993 01 06

In regard with the review in the November issue of QUANTA and in the issue 41 of QLíper about the CONCEPT PROYECT I would like to make some comments.

Me gustaría hacer unas observaciones acerca del comentario aparecido en el número 41 de QLíper y en el número de Noviembre de QUANTA sobre el proyecto "CONCEPT".

It is clear the interest that we, the SINCLAIR QL users, have about a more avanced replacement (specially in terms of hardware) of our old and black computers. In the past years we have seen some interesting and promising ideas (the SANDY FUTURA, the THOR XVI, etc) but none of them really caught on. As an ATARI user with a QLEMULATOR board I am still waiting for the release of the long-awaited SM2 operating system from Tony Tebby, but I am afraid this is going to be a long wait.

Está claro el interés que nosotros, los usuarios del QL, tenemos acerca de un sustituto más avanzado (especialmente en términos de "hardware") para nuestros viejos y negros ordenadores. En años pasados hemos visto algunas interesantes y prometedoras ideas (el FUTURA de SANDY, el THOR XVI, etc) pero ninguna de ellas llego a concretarse. Como usuario de un ATARI ST con una placa emuladora QL-EMULATOR, todavía estoy esperando la aparición del largamente esperado sistema operativo SM2 de Tony Tebby, pero me temo que la espera va a ser muy larga.

So, when from time to time, you see a review about a new SUPER-QL, there are always two sensations. The first one is the hope that, at least, a company will be able to bring to life again our dear QL and its wonderful OS, the QDOS.
But the second sensation is that the reality is very hard, and that the market (the mass market, not the niche market of the current QL users) is not demanding a "new" computer, different to the omnipresent PC compatible or the Macintosh one. How could a new QL success in the mass market? In my opinion, it would be necessary the support of a very large company or a very enthusiastic and successful young company.

Por ello cuando, de vez en cuando, ves un comentario acerca de un nuevo SUPER QL, siempre se producen dos sensaciones. La primera es la esperanza de que, por fin, una compañía será capaz de resucitar a nuestro querido QL y su maravilloso sistema operativo, el QDOS. Pero la segunda sensación es que la realidad es muy dura, y que el mercado (el mercado de grandes masas, no el pequeño mercado cerrado de los actuales usuarios del QL) no está demandando un nuevo ordenador, distinto al omnipresente PC o al Macintosh. ¿Como podría tener éxito un nuevo QL en el mercado de grandes masas? Creo que sería necesario el apoyo de una compañía muy importante, o bien de una compañía joven y entusiasta que se encuentre en muy buen momento.

The technical specifications of the "CONCEPT" computer look really impressive. The Russian technicians are, in general, very competent and I am sure that are able to make a state-of-the-art computer, able to emulate several OS.

Las especificaciones técnicas del "CONCEPT" parecen impresionantes. Los técnicos rusos son, en general, muy competentes y estoy seguro de que son capaces de fabricar una auténtica maravilla de ordenador, capaz de emular varios sistemas operativos.

But the hardware and the software side are not very important in this case. For me, the most important thing is MARKETING. How are they to market this new computer? Which is their goal? To sell some hundreds or a massive sells of, say, dozens of thousands by month? Do they have support from third-party companies to produce new software that could compete with best packages available now for the other computers (I think that the QL would need some decent software as, for instance the spreead sheet EXCEL for the PCs and Mac, to be considered as a serious contender against the PC and the Mac)?

Pero el aspecto del "hardware" y del "software" no son muy importantes en este caso. Para mí, lo más importante es el "MARKETING" (*) ¿Cómo van a comercializar este nuevo ordenador? ¿Cuál es su objetivo? ¿Vender unos cientos o ventas masivas de, por ejemplo, docenas de miles al mes? ¿Disponen del apoyo de terceras compañías de "software" para editar nuevos programas que puedan competir con los mejores paquetes disponibles para otros ordenadores (creo que

el QL necesitaría algún programa presentable como, por ejemplo, la hoja de cálculo EXCEL para el PC y el Mac, para que se le pudiera considerar como un serio competidor a los Pcs y Macs)?

I am afraid that, in terms of marketing, the Russians are absolute beginners, so I see very difficult a success in their project. Perhaps their computer could be very interesting as an alternative for the QL enthusiasts, but not for people not introduced in the QL universe. It is a pity but this is what I think.

Me temo que, en lo que respecta al "marketing", los rusos son unos absolutos principiantes, por lo que veo muy difícil el éxito de su proyecto. Tal vez su ordenador pueda ser una alternativa muy interesante para los "hinchas" del QL, pero no para la gente no introducida en el mundo del QL. Es una lástima, pero eso es lo que pienso.

Bear in mind that now the entire world is dominated by the PC clones, but it seems that there will be changes in the next future. As you probably know, last year IBM, APPLE and MOTOROLA made an agreement to develop new products. Well, the world is dominated by the PC clones, but IBM only have a little market share (in relative terms, I mean) of this market, so they decided to begin a new strategy with their two principal "enemies".

Téngase en cuenta que ahora todo el mundo está dominado por los clónicos PC, pero parece que se avecinan cambios en el futuro próximo. Como probablemente sabréis, el último año IBM, APPLE y MOTOROLA llegaron a un acuerdo para desarrollar nuevos productos. Bueno, el mundo está dominado por los clónicos PC, pero IBM sólo se lleva una pequeña parte (en términos relativos) del total de este mercado, así que ellos decidieron comenzar una nueva estrategia con sus dos principales "enemigos".

Téngase en cuenta que ahora todo el mundo está dominado por los clónicos PC, pero parece que se avecinan cambios en el futuro próximo. Como probablemente sabréis, el último año IBM, APPLE y MOTOROLA llegaron a un acuerdo para desarrollar nuevos productos. Bueno, el mundo está dominado por los clónicos PC, pero IBM sólo se lleva una pequeña parte (en términos relativos) del total de este mercado, así que ellos decidieron comenzar una nueva estrategia con sus dos principales "enemigos".

As a result, they set-up a company called TALIGENT. Their first product is a new risc-based CPU, that, according to them, out performs all the current 80x86 and 68xxx microprocessors.

Como resultado, fundaron una empresa llamada TALIGENT. Su primer producto es una nueva UCP tipo RISC que, según ellos, supera a todos los actuales microprocesadores de las familias 80x86 y 68xxx.

But what it is more important, they are going to release a new operating system, running with this chip, that will be able to run applications from other operating systems, as the MS-DOS, OS- 2, MAC SYSTEM 7 and AIX (IBM's version of UNIX).

Pero, lo que es más importante, van a editar un nuevo sistema operativo, corriendo alrededor de este chip, que será capaz de correr aplicaciones de otros sistemas operativos, como el MS-DOS, OS-2, MAC SYSTEM 7 y el AIX (versión UNIX de IBM).

Their intention is to release this operating system in 1993. If this combination of computer plus operating system works as they promise, it could take the market by storm. Writting a software- based QL emulator for this machine might be very easy.

Su intención es editar este sistema operativo durante el año 1993. Si esta combinación de ordenador más sistema operativo funciona como ellos prometen, podrían arrasar el mercado. Escribir un emulador de QL por "software" para esta máquina debería resultar muy sencillo.

This way, you could have a new and modern hardware platform, supported for the some of the most important companies of the world, with an open operating system.

De este modo, se podría disponer de un "hardware" nuevo y actual, apoyado por unas de las más importantes compañias del mundo, con un sistema operativo abierto.

Also, they have plans to release a version of this operating system for 80x86 and 68xxx platforms, but some limitations, that are not totally decided yet.

Además, tienen la intención de editar una versión de este sistema operativo para sistemas basados en los microprocesadores 80x86 y 68xxx, pero con algunas limitaciones, que no están totalmente determinadas de momento.

It sounds great, eh? But take it easy. This kind of developments take a lot of time. Perhaps it will not be available until the end of this year, or later. Think about of the replacement for the MICROSOFT WINDOWS, the WINDOWS NEW TECHNOLOGY. This is a new version of WINDOWS for the PC compatible, mostly re-written from scratch, a true 32 bit version of this (very) popular front-end for the PCs. The idea is to write a new version that no longer needs the old, and not very efficient, MS-DOS. MICROSOFT planned to release it at the last quarter of 1992, but it is very likely that it will not be available before next summer.

¿Suena estupendo, verdad? Pero tómatelo con calma. Este tipo de desarrollos se toman un montón de tiempo. Quizás no esté disponible hasta final de año o más tarde. Tened en cuenta el sustituto de WINDOWS de MICROSOFT, el "WINDOWS NEW TECHNOLOGY (NT WINDOWS)". Se trata de una nueva versión de WINDOWS, en su mayoría totalmente reescrita, una verdadera versión de 32 bits de este programa (tan) popular. La verdad es que no se me ocurre como y, dado que todos conoceréis más o menos el WINDOWS, me referiré a él como "programa" o "entorno" (**).

This new front-end is aimed to the high level bussiness and, as it will be available more or less at the same time of the new TALIGENT O.S., the experts say that perhaps the current WINDOWS enviroment is in a risk of losing all the strengt that it has been having in the last 18 months. When the WINDOWS version 3.0 took the US market by storm in the middle of 1991, it seemed that the PC user had found at last the answer to the criticisms from the Mac users, and that a a bright and sure future were assured for a long time. Now, there are a lot of doubts about this. The future? Only Heaven knows...

La idea es escribir una nueva versión que no precise más del antiguo y poco eficiente MS-DOS. MICROSOFT pensaba editarlo en el último cuarto de 1992, pero es muy probable que no esté disponible antes del próximo verano. Este nuevo programa tiene como objetivo a los usuarios profesionales de alto nivel (grandes compañías) y, dado que estará disponible más o menos al mismo tiempo que el nuevo S.O. TALIGENT, los expertos opinan que tal vez el actual entorno WINDOWS corre el riesgo de perder todo el vigor que venía teniendo en los últimos 18 meses. Cuando la versión 3.0 de WINDOWS arrasó en EE.UU. a mediados de 1991, parecía que los usuarios del PC habían encontrado la respuesta a seguro estaba asegurado por un largo tiempo. Ahora surgen muchas dudas acerca de esto. ¿El futuro? Sabe Dios...

So keep your QL alive for a while, at least. After all, the wait-and-see strategy is not a bad one.

Así que mantén tu QL activo por un tiempo al menos. Después de todo la estrategia de esperar antes de actuar no es una de las peores.

(*) Lo siento Marcos, pero hazme el favor de no traducirme esto por "mercadeo", ya que a mí me suena esta traducción a serie americana de los años 60 doblada en Puerto Rico: "¿Dónde está el occiso? En la cajuela del carro".

[Red.: Tranquilo, igual que no te traduciría "football" por balompié. ¿Pero y márquetin? Más que nada por ahorrarnos las comillas, la próxima vez. Te dejo "marketing" a cambio de ponerte y cambiar de sitio algunas tildes que se te han pasado, y tocar algún anglicismo semántico y estructural (busca, busca).]

(**) ¿Cómo se puede traducir eso de "front-end" o "program manager"?

[Red.: Cagüendiez estos informáticos, tan agudos para unas cosas y tan cortos para otras...: pues gestor de programas o entorno gráfico o interfaz de usuario o interfaz gráfico o controlador o gestor o entorno o interfaz, depende del sentido, del contexto, del matiz, del campo semántico a abarcar y de lo que te dé la gana.]

Tratamiento de textos Leksikono

Para contribuir a la ampliación de los contactos internacionales de Rusia, la empresa ruso-húngara Microform y el Centro Esperanto-Kulturo-Ekologio, con apoyo de la Unión Esperantista Rusa y de la empresa polaca Esperantotur, propone desarrollar una versión en esperanto del tratamiento de textos Leksikono.

Leksikono es un tratamiento de textos ideal para preparar documentos en diversas lenguas, incluido el ruso. Actualmente es el más usado en Rusia. Según la revista PC World/Russia, el 75% de los ordenadores de la antigua Unión Soviética lo tienen instalado.

Leksikono tiene todas las características habituales de un tratamiento de textos, pero además incorpora las siguientes:

- no se necesita ninguna modificación para usar el ruso.
- las palabras rusas se dividen en sílabas automáticamente.
- diccionario de más de 100.000 palabras rusas.
- se puede usar el interfaz ruso o el inglés.
- puede trabajar con diversos teclados (cirílicos) e impresoras rusos.
- soporta también las siguientes lenguas, entre otras: ucraniano, bielorruso, letón, y armenio.
- soporta símbolos matemáticos y químicos.

Una nueva versión de Leksikono permite usar al mismo tiempo varias lenguas europeas en un solo documento (por ejemplo el inglés, el alemán y el ruso). Las versiones en árabe y hebreo se podrán adquirir dentro de poco.

Leksikono soporta todas las impresoras de 9 ó 24 agujas compatibles con Epson o IBM, así como las impresoras láser compatibles con la HP LaserJet II.

Equipo necesario:

- ordenador personal IBM o compatible
- MS-DOS 3.10 o superior
- Tarjeta gráfica Hercules, CGA, EGA, VGA o compatible
- impresora compatible con IBM, Epson o LaserJet II

Los interesados en el proyecto de una versión del tratamiento de textos Leksikono para trabajar al mismo tiempo en ruso, inglés y esperanto, diríjanse a: Centro Esperanto-Kulturo-Ekologio, pr. Mira 196-44, 129128 MOSKVO, Rusia; teléfono: (7-095) 1870222; correo electrónico: shmerl@micro.msk.su

[Red.: Anuncio incluido en el número 4 de 1992 de "La merkato" (El mercado), órgano de I.K.E.F. (Internacia Komerca kaj Ekonomia Fakgrupo = Grupo especializado internacional sobre comercio y economía), editado en Bélgica); traducido del esperanto para interés de quienes, para respeto de la identidad lingüística y cultural de todos los pueblos, se apresten raudos a coger el teléfono ahora mismo, traductor por medio como los jefes de Estado y todo, claro, para hacerles saber a estos pobres que mejor no pierdan el tiempo: es mejor que cambien la ortografía de sus respectivos idiomas y usen el alfabeto del inglés... ¿no? Espero que con esto baste para zanjar la cuestión, o que al menos le haya hecho pensar a alguno.]

En el país de los ciegos...

Jochen Merz:

«No soy muy bueno escribiendo en inglés. Lo bastante como para que entendáis mis manuales, pero en absoluto para un currículum. En cualquier caso, espero que

entendáis lo que vais a leer, y si no echadle la culpa al sistema educativo alemán por ser incapaz de enseñarme un inglés CORRECTO.»

[Red.: primer párrafo del artículo "La historia de Jochen Merz", aparecido en el número 2/4 de "International QL Report", página 120.]

Eros Forenzi:

«Actualmente calculamos que hay cerca de 3000 usuarios de QL activos en Italia, de los cuales 500 son expertos y entusiastas. El principal problema es el inglés. Pocos de nosotros hablamos o leemos DE VERDAD inglés, y por eso pocos leen SQLW, y sólo 30 ó 40 son miembros de Quanta.»

[Red.: SQLW (1991/1), página 17, primer párrafo del artículo "El QL en Italia".]

Circular de SIN_QL_AIR con "dirección" incluida

De SIN_QL_AIR se ha recibido información sobre la reunión internacional que organiza el club (holandés, por quien no lo sepa). Será el 27 de febrero en Eindhoven, de las 10 a las 17 horas. Como creo que es muy improbable que a alguien se le crucen los cables y vaya, no me he dado la paliza de copiar todos los detalles, que quedan a vuestra disposición por teléfono, por si las moscas. Tenemos teléfono y persona de contacto, y para colmo "adres", que eso es lo que escribe nuestro amigo Marco Holmer, nacido en los Países Bajos y además secretario de SIN_QL_AIR, siguiendo sin darse cuenta ni nada las leyes naturales del pensamiento... Supongo que quiso escribir "address", que es más largo pero es igual. Si de pequeño le hubieran dicho una y otra vez sus padres y sus profesores: «¡Burro, se escribe "adrreshs"!», él hubiera crecido creyendo que era "natural" escribir "adrreshs" en lugar "burradas" como "adres" o "address", pero su mente le hubiera traicionado igual. O sea, después de tanto royo, que si a alguien le interesa irse a husmear, que no a entenderse mucho según parece, tenemos hasta la dirección, los hoteles y las pensiones disponibles, donde uno podrá preguntar en el dialecto "foloumí" cuál es la "adres" del "WC"...

****

ULTIMA HORA

****

Este número se envía a todos los suscriptores de 1992, para facilitar la reinscripción.

Puede que a partir del próximo número, QLíper disponga ya de una cuenta o libreta exclusiva en la Caja Postal, para hacer más llevaderos todos sus miserables asuntos mundanos.

Los grupos de QL extranjeros que no nos han respondido ya no reciben QLíper. Son los grupos de: Noruega, Suecia, Holanda, Turquía, Holanda, Bélgica y Francia. Actualmente intercambiamos boletines con los grupos de Alemania, EE.UU., Escocia e Italia. Con Quanta ya veremos, pues el problema es que un menda estaba abonado, pero no va a renovar por falta de liquidez, así que no sé si seguirán enviando la revista a cambio de la nuestra. También se envía a SQLW.

Bienvenida calurosa a Diego Moriarty, de Torrejón de Ardoz (Madrid), que se incorpora a la panda de los locos, espero que por mucho tiempo. Diego: en el próximo número aparecerá tu carta, y te informaremos de lo de los números atrasados.

Por motivos evidentes, el QLíper 43 empieza a componerse dos días después de echar este al correo, antes de que haya un motín...

****